

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ**

Т. Ю. Андрющенко

ІЛЮСТРУВАННЯ

Навчальний посібник

**Харків
ХНЕУ ім. С. Кузнеця
2025**

УДК 655.533:004.9(075.8)

A66

Рецензенти: доцент кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій Державного університету «Київський авіаційний інститут», канд. пед. наук *С. М. Денисенко*; доцент кафедри медіасистем і технологій Харківського національного університету радіоелектроніки, канд. техн. наук *І. С. Табакова*.

Рекомендовано до видання рішенням ученої ради Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця.

Протокол № 3 від 04.03.2025 р.

Самостійне електронне текстове мережеве видання

Андрющенко Т. Ю.

A66 Ілюстрування [Електронний ресурс] : навчальний посібник / Т. Ю. Андрющенко. – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2025. – 239 с.
ISBN 978-966-676-895-0

Навчальний посібник спрямовано на формування теоретичних знань і практичних навичок у галузі створення ілюстрацій. Розкрито основи художньої композиції, техніки роботи з традиційними та цифровими інструментами, а також принципи стилізації та розроблення графічних образів. Особливу увагу приділено використанню сучасного програмного забезпечення для створення, редагування та ретушування ілюстрацій різної складності.

Рекомендовано для здобувачів вищої освіти спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» освітньої програми «Технології електронних мультимедійних видань» першого (бакалаврського) рівня всіх форм навчання.

УДК 655.533:004.9(075.8)

© Андрющенко Т. Ю., 2025

© Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця, 2025

ISBN 978-966-676-895-0

Вступ

Одним із ключових етапів у процесі створення будь-якого друкованого або мультимедійного продукту є його візуальне оформлення. Ілюстрації не лише прикрашають видання, але й роблять його більш зрозумілим та цікавим для читача. Опанування навичок ілюстрування дозволяє здобувачам вищої освіти створювати візуально привабливі видання та розвивати власний стиль і бачення майбутнього продукту. Навчальна дисципліна «Ілюстрування» пропонує здобувачам вищої освіти широкий спектр знань про різноманітні види і стилі ілюстрацій, що допомагає вибрати найбільш доречний варіант для кожного конкретного видання.

Дисципліна покликана сформувати в здобувачів вищої освіти комплекс теоретичних знань та практичних умінь, необхідних для створення ефективних ілюстрацій. Здобувачі вищої освіти вивчатимуть різноманітні стилі ілюстрування, ознайомляться з властивостями матеріалів та інструментів, а також набудуть практичних навичок роботи з графічними редакторами.

Метою навчальної дисципліни є формування прикладних умінь і навичок використання технік для створення ілюстрацій; формування в здобувачів вищої освіти комплексу знань та вмінь, які допоможуть їм у майбутньому самостійно створювати високоякісні ілюстрації; вивчення можливостей і набуття практичних навичок використання комп'ютерної техніки для створення скетчів; вивчення можливостей і набуття практичних навичок використання комп'ютерної техніки для створення колажів; вивчення можливостей і набуття практичних навичок використання комп'ютерної техніки для створення цифрових ілюстрацій.

Завдання навчальної дисципліни: сформувати в здобувачів вищої освіти комплекс теоретичних знань і практичних навичок, необхідних для створення якісних ілюстрацій до різних

видів видань; розвинути творче мислення та естетичний смак здобувачів вищої освіти; ознайомити здобувачів вищої освіти з різноманітними техніками та стилями ілюстрування; навчити здобувачів вищої освіти використовувати сучасні програмні засоби для створення цифрових ілюстрацій.

Теоретичні знання:

вивчення історії та розвитку ілюстрації;

ознайомлення з основними поняттями та термінологією в галузі ілюстрації;

аналіз ролі ілюстрацій у різних виданнях (книжкових виданнях, журнальних виданнях, вебсайтах тощо);

вивчення різних стилів ілюстрування та їхніх особливостей;

ознайомлення з різноманітними техніками створення ілюстрацій (традиційними та цифровими).

Практичні навички:

опанування різноманітних інструментів та матеріалів для створення ілюстрацій (олівці, пензлі, акварель, цифрові планшети тощо);

розроблення ілюстрацій до різних типів текстів (оповідання, наукові статті, рекламні матеріали тощо);

розроблення концепції та оформлення книжкових або журнальних видань;

створення цифрових ілюстрацій за допомогою графічних редакторів (Adobe Photoshop, Illustrator тощо);

розроблення ілюстрацій для вебсайтів та соціальних мереж.

Об'єкт навчальної дисципліни – це сам процес створення ілюстрацій, тобто візуальних образів, які супроводжують текст або передають певну ідею. Це складний творчий процес, який передбачає не лише технічні навички малювання, а й розуміння композиції, кольору, стилю та мети ілюстрації.

Предмет навчальної дисципліни – це техніки створення класичних та цифрових ілюстрацій; способи використання інструментів і матеріалів для створення класичних ілюстрацій; програмне й апаратне забезпечення для створення цифрових ілюстрацій; методика створення ілюстрацій, що забезпечують навчальний процес.

Навчальна дисципліна «Ілюстрування» є навчальною дисципліною циклу професійно орієнтованих дисциплін, яку вивчають згідно з навчальним планом підготовки здобувачів вищої освіти за спеціальністю «Видавництво та поліграфія».

Навички, набуті під час вивчення навчальної дисципліни, будуть корисними для створення якісних ілюстрацій, дизайну та виконання верстання.

Вивчення навчальної дисципліни «Ілюстрування» є основою для поглибленого вивчення навчальних дисциплін «Основи композиції та дизайну», «Додрукарська обробка інформації», «Видавнича справа та технічне редагування» та «Междисциплінарний курсовий проєкт здобувачів вищої освіти 3-го курсу спеціальності «Видавництво та поліграфія» першого (бакалаврського) рівня». Ці знання є невід’ємною частиною підготовки фахівців у галузі друкованих і електронних видань. Здобувачі вищої освіти набувають навичок, необхідних для виконання курсових, кваліфікаційних робіт і дипломних проєктів, а також для виконання реальних виробничих завдань.

Програма навчальної дисципліни охоплює вивчення основ ілюстрування – від загальних понять і видів ілюстрацій до конкретних інструментів і технік їх створення. Здобувачі вищої освіти здобувають знання, необхідні для роботи з різними видами видань, як в електронній, так і в друкованій формі.

Структура навчального посібника відповідає логіці навчальної дисципліни. Він складається з двох основних частин: теоретичних аспектів класичного ілюстрування та практичних навичок

роботи з графічними редакторами. У першому розділі викладено загальні поняття ілюстрації, проаналізовано особливості ілюстрування різних типів видань, а також детально розглянуто різноманітні інструменти, матеріали та техніки, які використовують у процесі створення ілюстрацій.

У другому розділі подано сучасні методи цифрового ілюстрування. Зокрема, розглянуто такі теми: створення ілюстрацій у растрових і векторних графічних редакторах, специфіка коміксів, принципи побудови колірної гами й особливості використання кольору для передавання світла та тіні.

Основні компетентності, що буде сформовано в здобувачів вищої освіти в результаті вивчення навчальної дисципліни, направлено на створення сприятливих умов для формування власних науково-практичних результатів, пов'язаних із вибором і застосовуванням різних жанрів та напрямів в ілюструванні різних видів видань.

Вивчення навчальної дисципліни «Ілюстрування» сприятиме розширенню світогляду майбутніх фахівців видавничо-поліграфічної справи та надасть можливості виконання цікавих наукових і практичних завдань з удосконалення процесу створення видання.

Розділ 1. Класичне ілюстрування

1. Вступ до ілюстрування. Робоче місце ілюстратора. Елементи друкованого видання, що потребують ілюстрацій

Мета – проаналізувати фундаментальні поняття ілюстрування; вивчити основи ілюстрації; ознайомити здобувачів вищої освіти з обладнанням ілюстратора та роллю зображень у книжкових та журнальних виданнях тощо; продемонструвати роль ілюстрації в сучасному друкованому виданні.

Об’єкт – процес створення ілюстрацій та їх використання в різних видах друкованої продукції.

Предмет – ілюстрація як вид мистецтва: її визначення, функції, види та стилі. **Робоче місце ілюстратора:** необхідне обладнання, програмне забезпечення, інструменти та матеріали. **Застосування ілюстрацій у друкованих виданнях:** типи видань, які потребують ілюстрацій, та їх роль у передаванні інформації.

Ключові слова: ілюстрування, ілюстрація, ілюстратор, елементи друкованого видання, види ілюстрацій.

Основні питання

- 1.1. Визначення поняття «ілюстрація».
- 1.2. Призначення ілюстрацій.
- 1.3. Види ілюстрацій.
- 1.4. Робоче місце ілюстратора.

У світі, де візуальний контент переважає, ілюстрація стає все більш потужним інструментом комунікації. Від дитячих книжкових видань до наукових статей, від рекламних кампаній до вебдизайну – ілюстрації оточують нас на кожному кроці. Вони прикрашають, і пояснюють, емоційно залучають і запам’ятовуються.

Сьогодні ілюстрація – це не лише мистецтво, а й бізнес. Ринок потребує кваліфікованих ілюстраторів, які вміють працювати в різних

стилях і техніках, адаптуватися до нових технологій та швидко реагувати на зміни трендів.

Розуміння основ ілюстрування є ключовим у створенні ефективних візуальних повідомлень:

для майбутніх ілюстраторів: знання про робоче місце, інструменти, стилі й техніки ілюстрування допоможуть створювати професійні роботи та реалізовуватися як творчі особистості;

для дизайнерів та верстальників: розуміння того, як ілюстрації взаємодіють з іншими елементами дизайну, дозволить створювати більш гармонійні та ефективні макети різноманітних видань;

для всіх, хто працює з текстом: вміння вибрати правильну ілюстрацію та розмістити її на сторінці допоможе зробити будь-який матеріал більш цікавим і зрозумілим.

1.1. Визначення поняття «ілюстрація»

У наш час важко уявити собі світ без яскравих ілюстрацій. Вони супроводжують нас усюди – від газетних шпальт до рекламних банерів. І це не дарма: давно доведено, що картинки допомагають нам швидше сприймати інформацію та запам'ятовувати її надовго.

Завдяки ілюстраціям художня література стає більш багатогранною та емоційно насиченою. Зображення не тільки доповнюють текст, але й здатні самотійно викликати цілу гаму почуттів. Ілюстрації в літературі оживляють уяву читача, викликають емоції та формують загальне враження від твору. Для творчих людей ілюстрації є не лише естетичним задоволенням, а й потужним інструментом для розвитку уяви та критичного мислення.

Від того, як оформлено книгу, від формату, зовнішнього вигляду, зручності використання залежить, наскільки приємно буде її читати. Естетична привабливість, зручність і гармонійність усіх елементів оформлення сприяють зацікавленості читача.

Малюнки та фотографії, які супроводжують текст у різних виданнях, називають ілюстраціями.

Ілюстрація (від лат. *illustratio* – висвітлюю, наочно зображую) – це зображення (малюнок, гравюра, фотографія, репродукція, карта, схема),

що наочно пояснює чи доповнює текст у виданні, візуально підсилює його сприйняття. Ілюстрація може бути точним поясненням словесної інформації, а може становити своєрідну інтерпретацію тексту ілюстратором [47].

Ілюстрація – це візуальне пояснення тексту, яке може бути як простим кресленням, так і складним художнім твором.

Головна мета ілюстрації – зробити інформацію більш доступною та зрозумілою за допомогою зображень

Ілюстрація в книзі – це будь-яке зображення, від малюнка до фотографії, яке допомагає краще зрозуміти текст. Це можуть бути схеми, діаграми, карти або навіть портрети.

1.2. Призначення ілюстрацій

Ілюстрація в книзі – це самостійний вид мистецтва, тісно пов'язаний із літературою. Ілюстрація не просто пояснює текст, а й створює нові образи, доповнюючи та розширюючи авторський задум. Основною особливістю ілюстрацій є пряма залежність від літературного тексту.

Сприйняття людиною змісту книги неабияк залежить від її графічного та художнього оформлення. Акценти, розставлені шрифтовими та нешрифтовими засобами, можуть допомогти під час пошуку найголовнішого, зосередити увагу на тому, що хотів виділити автор. Візуальне сприйняття є важливим фактором, який визначає, чи візьме читач узагалі до рук ту чи іншу книгу. Основою якісно оформленого друкованого видання є правильне та доцільне розміщування всіх складових елементів як на сторінці або розвороті, так і у виданні загалом. Найважливішим завданням дизайнерів і художніх редакторів є виразне художнє втілення в зовнішньому образі друкованого твору його призначення, функціональної суті, матеріально-конструктивної і технологічної основ [42].

Доведено, що 87 % інформації людина отримує за допомогою зорових відчуттів, а 9 % – за допомогою слуху. Із побаченого запам'ятовують 40 %, із почутого – 20 %, а з одночасно побаченого і почутого – 80 % інформації. Із прочитаної інформації запам'ятовують 10 %, із почутої – також 10 %, а коли ці процеси відбуваються одночасно – 30 %. Якщо застосовують аудіовізуальні засоби, то в пам'яті залишається 50 % інформації, а час навчання скорочується на 20 – 40 % [53].

Візуальні образи поліпшують сприйняття та запам'ятовуваність тексту. **Візуальна інформація** – потужний інструмент у процесі навчання та сприйняття інформації. Наш мозок обробляє зображення набагато швидше, ніж текст, і вони залишають більш яскраві та тривалі враження. Ось чому ілюстрації, діаграми, графіки та інші візуальні елементи так ефективно доповнюють текст:

збільшення залученості. Візуальні елементи привертають увагу, роблять матеріал більш цікавим та інтерактивним. Це допомагає утримувати увагу читача і зменшує ризик втрати інтересу;

поліпшення розуміння. Ілюстрації допомагають візуалізувати абстрактні поняття, процеси та ідеї, що робить інформацію більш доступною і зрозумілою;

спрощення складних концепцій. Складні ідеї та поняття можна роз'яснити за допомогою простих і зрозумілих візуальних елементів;

посилення запам'ятовування. Візуальну інформацію краще запам'ятовують, ніж текстову. Це пов'язано з тим, що наш мозок має спеціальні зони, які відповідають за оброблення візуальної інформації;

створення емоційного зв'язку. Ілюстрації можуть викликати емоції, які допомагають створити більш міцний зв'язок між інформацією та читачем.

Приклади ефективного використання візуальних образів

Підручники. Ілюстрації, діаграми та графіки допомагають учням краще зрозуміти складні наукові поняття.

Презентації. Візуальні елементи роблять презентації більш цікавими та запам'ятовуваними.

Інфографіка. Це візуальне подання інформації, яка поєднує текст, числа та зображення, що дозволяє швидко і легко сприйняти складні дані.

Блоги та статті. Ілюстрації роблять статті більш привабливими і допомагають утримати увагу читачів.

Використання візуальних образів у тексті – це ефективний спосіб поліпшити його сприйняття та запам'ятовування. Вони роблять інформацію більш доступною, цікавою та запам'ятовуваною. Тому, якщо ви хочете, щоб ваш текст був більш ефективним, не забувайте про ілюстрації.

Підбір і розміщення ілюстрацій мають відповідати меті видання та бути адаптованими для сприйняття цільової аудиторії.

Кількість і характер ілюстрацій визначаються жанром твору, його тематикою та призначенням видання.

Розгляньмо кілька жанрів та відповідні ілюстрації.

Наукова література

Підручники з біології: схеми будови клітини, детальні рисунки органів, фотографії мікроорганізмів під мікроскопом.

Ілюстрації можуть містити додаткову інформацію, яка не вміщується в тексті. Наприклад, схема будови клітини (рис. 1.1) може показати розташування органел, яке важко пояснити словами.

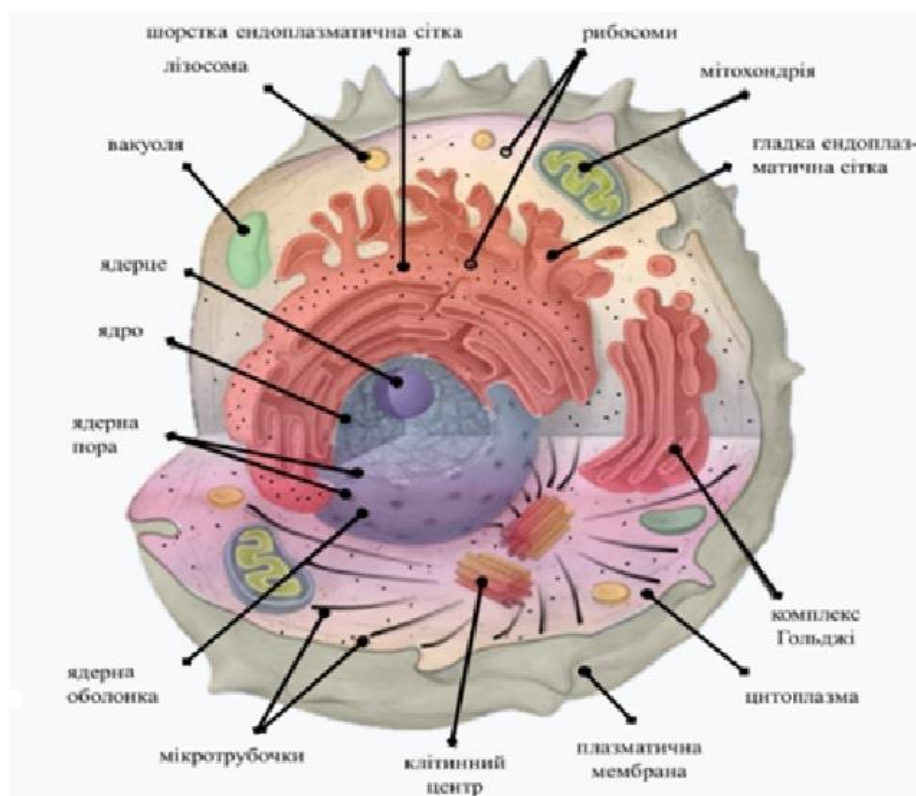


Рис. 1.1. Схема будови клітини [30]

Багато біологічних об'єктів мають складну тривимірну структуру. Двовимірні ілюстрації та діаграми допомагають передати цю складність і полегшують розуміння взаємозв'язків між різними елементами.

Посібники з математики: графіки функцій, геометричні фігури, діаграми.

Візуалізація абстрактних понять

Геометричні фігури. Наочне зображення геометричних фігур допомагає краще зрозуміти їхні властивості та співвідношення.

Діаграми. Діаграми (рис. 1.2) допомагають візуалізувати статистичні дані, порівняння та залежності між різними величинами.



Рис. 1.2. Діаграми

Художня література

Казки для дітей: яскраві кольорові ілюстрації (рис. 1.3) з великою кількістю деталей, що створюють казкову атмосферу.

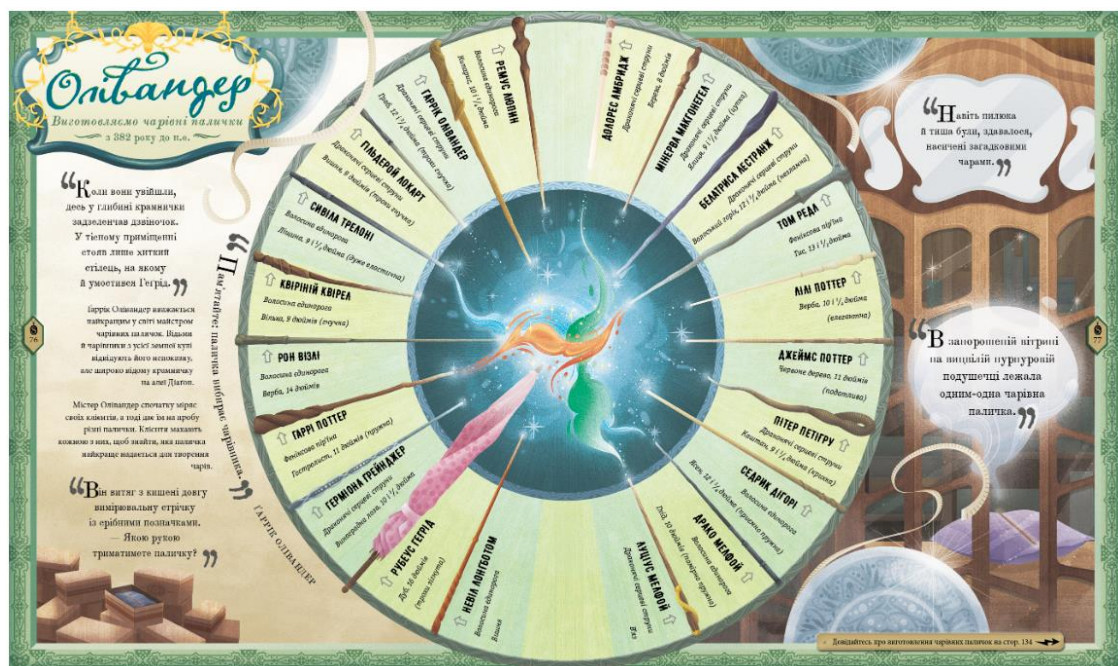


Рис. 1.3. Ілюстрація до видання «Гаррі Поттер» видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га»

Дитяча література

Книжки для малюків: великі прості малюнки з яскравими кольорами, що зображають відомі об'єкти та персонажів.

Підліткова література: реалістичні ілюстрації, що передають емоції персонажів.

Детективи: темні атмосферні малюнки, що натякають на загадку.

Фантастика: незвичайні пейзажі, інопланетні істоти, футуристичні технології.

Спеціалізована література

Кулінарні книги: фотографії готових страв, схеми нарізання продуктів.

Модні журнали: фотографії моделей у різних образах (рис. 1.4).



Рис. 1.4. Журнальне видання

Як бачимо, вибір і кількість ілюстрацій – це не випадковість, а результат ретельного продумування. Ілюстрації мають відповідати змісту твору, його жанру й аудиторії, якій їх адресовано. Правильно підібрані ілюстрації не тільки прикрашають книгу, але й допомагають краще зрозуміти текст, запам'ятати інформацію та створити певну атмосферу.

Ілюстрації застосовують як у традиційних друкованих виданнях, так і в сучасних мультимедійних форматах та інтернет-ресурсах.

Ілюстрації виконують важливу інформаційну функцію: допомагають зрозуміти зміст, виявити основні ідеї, уявити образи та передати емоції. Графічні зображення сприяють кращому розумінню зовнішнього вигляду

та характеру героїв. Ілюстрації роблять наукову інформацію більш доступною та емоційно насиченою, наприклад, візуалізуючи приклади, про які йдеться в тексті. Завдяки ілюстраціям читач не просто сприймає інформацію, а й емоційно долучається до теми, особливо коли бачить наочні приклади.

Ілюстрації допомагають візуалізувати складні технічні процеси, роблять інструкції більш зрозумілими та легкими для сприйняття. Завдяки ілюстраціям навіть складні технічні завдання стають доступними для виконання, оскільки кожен крок супроводжується наочним зображенням.

Книжкова ілюстрація є одним із найпоширеніших видів мистецтва, який тиражують у великих кількостях. Ілюстрація не лише доповнює текст, а й впливає на формування цінностей читача, маючи соціально-виховне значення, тому видавництва мають ставитися до їх вибору відповідально. Ілюстрації не обмежуються тільки поясненням тексту. Вони виконують широкий спектр функцій, доповнюючи та розширюючи інформацію. Крім основної ролі пояснення, зображення відіграють важливу роль у збагаченні та доповненні змісту. Ілюстрації мають здатність пробуджувати в читача цілу гаму емоцій, доповнюючи та підсилюючи враження від тексту. Зображення в книзі не лише передають інформацію, а й створюють емоційний фон, який занурює читача в атмосферу твору.

Термін «ілюстрування» має кілька значень: це і процес створення зображень, і використання їх для пояснення, і додавання малюнків до тексту.

Ілюстрації у виданнях виконують три основні функції: інформаційну, емоційно-психологічну та естетичну, які тісно переплітаються і невіддільні одна від одної [47].

Інформаційна функція. Ілюстрація, як і текст, є формою подання інформації. Ілюстрації доповнюють, поглиблюють і розширюють текстову інформацію, допомагають наочно подати описувані предмети (явища), можуть містити діаграми, графіки, номограми, а варіювання кольорами дозволяє легше відшукувати і сприймати потрібний текст.

Емоційно-психологічна функція. Ілюстрація забезпечує вплив візуального ряду на емоційний настрій читача. Ілюстрації посилюють емоційно-художню дію тексту, змістовні малюнки суттєво спрощують розуміння складної інформації, іноді замінюють громіздкий текст; натомість відсутність ілюстрацій ускладнює засвоєння текстової інформації.

Естетична функція. Ілюстрація визначається якістю її виконання, і тут важливим стає критерій художності. Ілюстрації допомагають створити єдиний ансамбль видання, формують його естетичний образ, впливаючи на читача.

Особливість ілюстрації полягає в тому, що її функції тісно переплетені: одна впливає з іншої, одну зумовлює інша. Зрозуміти особливості роботи редактора над графічним матеріалом видання неможливо без детального розгляду кожної функції.

Ілюстрації відіграють велику роль у формуванні наших емоцій під час читання. Вони, як і сам текст, впливають на наш внутрішній світ, створюючи яскраві образи та викликаючи різноманітні почуття.

Емоційний вплив ілюстрацій: більше, ніж просто картинки

Ілюстрації – це не лише візуальний супровід тексту, а й потужний інструмент, здатний викликати в читача широкий спектр емоцій. Цей емоційний вплив є дуже важливим у сприйнятті та запам'ятовуванні інформації.

Важливість і вплив емоцій на сприйняття інформації:

залучення уваги. Емоційно заряджені ілюстрації привертають увагу читача, роблячи текст більш цікавим і захопливим;

посилення запам'ятовування. Емоції створюють міцніші нейронні зв'язки в мозку, що допомагає краще запам'ятовувати інформацію, пов'язану із цими емоціями;

створення емпатії. Ілюстрації можуть викликати співпереживання, допомагаючи читачеві краще зрозуміти персонажів і ситуації, описані в тексті;

формування ставлення. Емоції, викликані ілюстраціями, можуть впливати на ставлення читача до теми, ідеї або персонажа.

Вплив ілюстрації на емоції:

колір. Кольори мають сильний емоційний вплив. Наприклад, теплі кольори (червоний, оранжевий, жовтий) асоціюються з радістю, енергією та теплом, а холодні кольори (синій, фіолетовий) – зі спокоєм, сумом або холодом;

композиція. Розміщення елементів на ілюстрації, використання перспективи та інших композиційних прийомів може викликати різні емоції. Наприклад, динамічна композиція створює відчуття руху і дії, а статична – спокою і гармонії;

вирази облич. Вирази облич персонажів на ілюстраціях можуть передавати широкий спектр емоцій – від радості до гніву;

символіка. Символи мають глибокий культурний і психологічний зміст і можуть викликати різні асоціації та емоції.

Приклади використання емоційного впливу ілюстрацій

Дитяча література. В ілюстраціях у дитячих книгах часто використовують яскраві кольори, великі очі та прості форми, щоб викликати позитивні емоції в дітей.

Реклама. Рекламні ілюстрації часто використовують емоції, щоб спонукати людей до покупки. Наприклад, ілюстрації, що викликають почуття голоду, спонукають купувати їжу.

Новини. Ілюстрації в новинах можуть підсилювати емоційний вплив інформації, наприклад, викликаючи співчуття або гнів.

Емоційний вплив ілюстрацій – це потужний інструмент, який може бути використано для досягнення різних цілей. Розуміння того, як кольори, композиція та інші елементи ілюстрації впливають на емоції читача, дозволяє створювати більш ефективні й запам'ятовувані візуальні образи.

Дослідження показали, що читачі зазвичай спочатку звертають увагу на ілюстрації, розташовані праворуч на розвороті, а вже потім переходять до тексту зліва і навпаки. Як відомо, єдиний елемент на площині автоматично стає фокусом уваги. Саме його розташування, а не розмір або характер, визначає загальний «настрій» композиції: буде вона статичною чи динамічною, урівноваженою чи ні.

Ілюстрації – це невід'ємна частина загального образу книги. Їхня кількість, якість і взаємодія з текстом визначають, наскільки гармонійним і завершеним є видання.

Усі переваги книжкової ілюстрації найповніше розкриваються в контексті всього твору, де вона є важливою частиною композиції. Недостатньо просто додати ілюстрацію до тексту чи вибрати для книги найбільш актуальну тему – потрібно вдало поєднати текстовий і візуальний контент на сторінці, на розвороті та в усьому виданні. Композиція книги та правильне розміщення ілюстрацій визначають її естетичну цінність і вагомість як прикладу книжкового мистецтва.

Ілюстрації не завжди розкривають свій потенціал однаково в різних виданнях. В одному виданні вони є додатковим джерелом інформації, у другому – допомагають краще зрозуміти зміст і спрямувати увагу читача, а в третьому важливими стають їхні естетичні якості. Незважаючи на різні способи вияву, ілюстрації ніколи не обмежуються однією

функцією – у кожному виданні вони обов'язково виконують увесь спектр своїх можливостей.

1.3. Види ілюстрацій

Залежно від цільового призначення ілюстрації можна класифікувати на:

науково-пізнавальні (наприклад, карти, плани, схеми, креслення тощо);

художньо-образні (відтворення літературного твору засобами книжкової графіки).

За графічними засобами ілюстрації бувають:

штриховими (створеними за допомогою ліній, штрихів, точок або одноколірних плям);

напівтоновими (із використанням плавних переходів між світлом і тінню).

За колірною гамою ілюстрації поділяють на:

чорно-білі;

кольорові.

Ілюстрації також можна класифікувати за їхньою значущістю та розташуванням у книзі, за відповідністю художнім особливостям тексту, а також за технікою виконання і поліграфічного відтворення.

Залежно від розміру і розташування в книзі бувають такі види ілюстрацій [17]:

смугові (на всю сторінку);

розворотні (на двох сторінках);

обрамлені (невеликі малюнки, оточені текстом);

малюнки на полях.

Ілюстрації за значенням на сторінці є такі:

ілюстрації на обкладинці або палітурці;

заставки;

кінцівки;

оборочні;

ілюстрації на полях;

фронтиспіс.

Ілюстрації на обкладинці або палітурці (рис. 1.5) передають головну ідею та сутність літературного твору. Зображення може бути пов'язане

з ключовим моментом тексту або загалом відображати його характер. Найчастіше обкладинки відображають загальний характер твору. Важливо, щоб малюнок на обкладинці точно відповідав назві книги, оскільки заголовок не завжди передає її ідейний зміст.

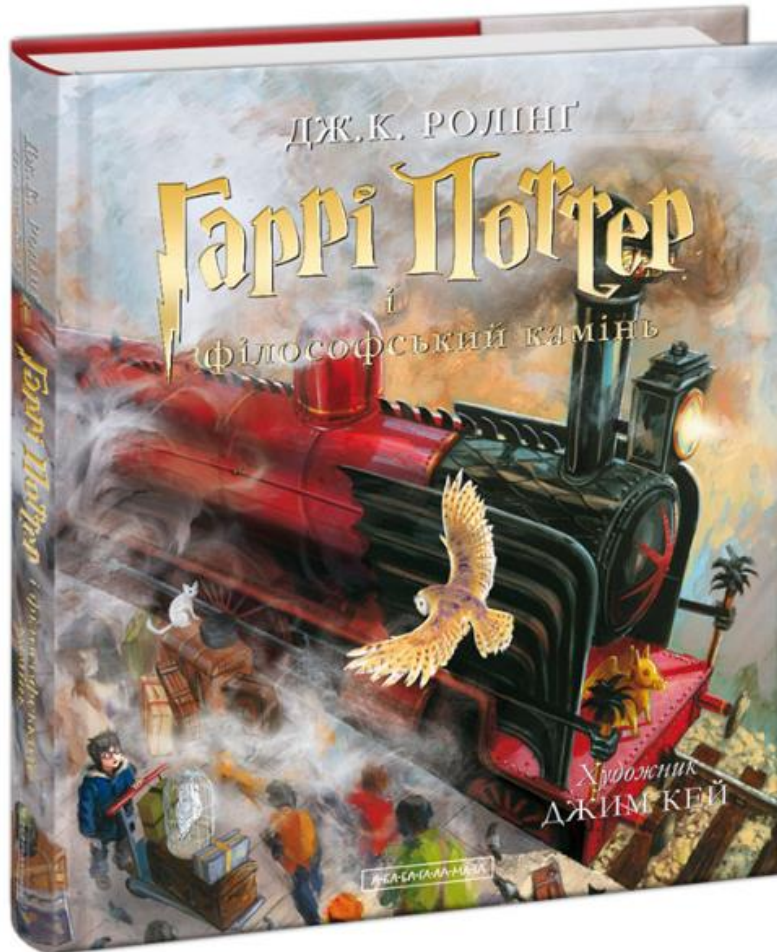


Рис. 1.5. Ілюстрація на палітурці. Серія «Гаррі Поттер» видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Ілюстратор – Джим Кей

Заставки (рис. 1.6) розташовують на початку розділу або глави книги, або на спусковій смузі разом із текстом. Вони позначають початок нового фрагмента тексту. Їх зазвичай розміщують у верхній частині сторінки й відділяють від основного тексту білим полем. Їхня функція – допомогти читачеві зосередитися на новому матеріалі та емоційно підготуватися до нього.

Є кілька типів заставок за змістом. Перший тип – це зображення сцени, описаної на початку розділу. Другий – ілюстрація, що відображає основну тему розділу або глави, акцентуючи увагу на кульмінаційному

моменті, важливого для автора. Третій тип – заставка, яка зображає місце дії або пейзаж, що має викликати в читача відповідний емоційний настрій.



СОЛОМ'ЯНИЙ БИЧОК

Жив собі дід та баба. Дід служив на майдані майдаником, а баба сиділа дома, мички прала. І такі вони бідні — нічого не мають: що зароблять, те проїдуть, та й нема. От баба й напалася на діда:

— Зроби та й зроби мені, діду, солом'яного бичка і осмолу його смолою.

— Та навіщо тобі той бичок здався?

— Ти зроби, а я вже знаю навіщо, — каже баба.

Дід — нічого робити — узав зробив солом'яного бичка й осмолів його.

От на ранок погнала баба солом'яного бичка пасти; сама сіла під могилою, пряде кузіля ще й приказує:

— Пасись, пасись, бичку, на травичці, поки я мички поприду!

Пряла, пряла, поки й задрімала.

Коли це з темного лісу, з великого бору біжить ведмідь: наскочив на бичка:

— Хто ти такий? — питає.

— Я бичок-тротючок, із солом'я зроблений, смолою засмолений.

Ведмідь каже:

— Коли ти солом'яний, смолою засмолений, то дай мені смоли обідраний бик залатати!

Бичок нічого не каже, мовчить. Ведмідь тоді його за бик — нумо смолу відірвати! Відірвав, відірвав, та й зав'яз зубами, що й ніяк не вирве. Смикав-смикав, тиг-тиг — затяг того бичка ктотина-куди!

От баба прокидається — аж бичка й нема.

— Ох мені лихо велике! Де ж це мій бичок дівся? Мабуть, він уже додому пішов.

Та мряцїй динше з гребенем на плечі — й додому. Коли динється — ведмідь у бору бичка тигає. Вона до діда:

— Діду, діду, наш бичок ведмеда привів, їдн його злови!

Дід вискочив, віддер ведмеда та й укинув його в ямх.

От на другий день, ще ні світ ні зоря, а баба вже набрала кузіля та й погнала на толоку бичка пасти. Сама сіла під могилою, пряде кузіля та й приказує:

— Пасись, пасись, бичку, на травичці, поки я мички поприду!

Пряла, пряла, поки й задрімала.

Коли це з темного лісу, з великого бору нібігає сірий вовк — та до бичка:

— Хто ти такий? — питає.

— Я бичок-тротючок, із солом'я зроблений, смолою засмолений!

— Коли ти смолою засмолений, — каже вовк, — то дай мені смоли бик засмолити, бо це ж капосні собаки геть обідрали!

— Бері! — каже бичок солом'яний.

Вовк зараз до бичка — нумо смолу відірвати! Дер, дер та зубами й ув'яз, що ніяк уже й не віддер: що хоче назад, то ніяк. Смикає, вентується з тим бичком — ніяк не вирветься!

Прокладається баба — аж бичка й не видно. Думає: «Мабуть, мій бичок уже додому побрів», — та й пішла. Коли динється — вовк бичка тигає. Вона побігла, сказала дідові — дід і вовчика в ямх укинув.

Погнала баба і на третій день бичка пасти; сіла під могилою та й заснула.

Біжить лисичка.

— Хто ти такий? — питає бичка.

— Я бичок-тротючок, із солом'я зроблений, смолою засмолений.

— Ох дай мені смоли, голубчику, прикласти до боку: капосні хорти трохи шкури не зняли!

— Бері! — каже бичок.

Коли ж і лисича ув'язла зубами — ніяк не вирветься. Баба дідові сказала — дід укинув у ямх і лисичку. А далі і зайчика-побігайчика піймали.

От як набиравось їх, дід сів над яндою та давав гострити ножа.

— Діду, діду, навіщо ти ножа гостриш? — ведмідь питає.

Рис. 1.6. Заставка. Серія «100 казок»
видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Ілюстрації Владислава
Єрка, Олексія Колесникова, Костя Лавра, Вікторії Пальчун, Олега
Петренка-Заневського, Володимира Харченка, Катерини Штанко

Кінцівки (рис. 1.7) використовують виключно в кінці розділів, частин окремих оповідань або наприкінці всієї книги. Іноді вони зображують фінальну дію сюжету і тісно пов'язані з моментом, на якому автор завершує свою розповідь. Як і заставки, кінцівки можуть бути сюжетно-тематичними, орнаментальними або символічними. Важливо, щоб кінцівки гармонійно поєднувалися з останньою сторінкою і були природним завершенням тексту. Заставки й кінцівки потрібно виконувати в одному стилі, оскільки вони взаємодіють і їх часто розміщують поряд на книжковому розвороті. На рис. 1.7 подано спускову смугу (заставку) та кінцівку.

Малюнки на полях (рис. 1.9) – це невеликі ілюстрації, які розташовують на полях сторінок книги, за межами основного тексту. Вони виконують декоративну або пояснювальну функцію, доповнюючи зміст твору.



Рис. 1.9. Ілюстрації на полях. Видання «Момотаро та інші японські казки» видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Ілюстратор – Віктор Гаркуша

Малюнки на полях можуть підкреслювати певні моменти тексту, створювати настрій або надавати додаткову візуальну інформацію, не відволікаючи від основного матеріалу. Вони можуть бути орнаментальними, символічними чи сюжетними, допомагаючи читачу глибше зануритися в атмосферу книги. Малюнки на полях часто використовують для естетичного збагачення видання та створення візуальної гармонії.

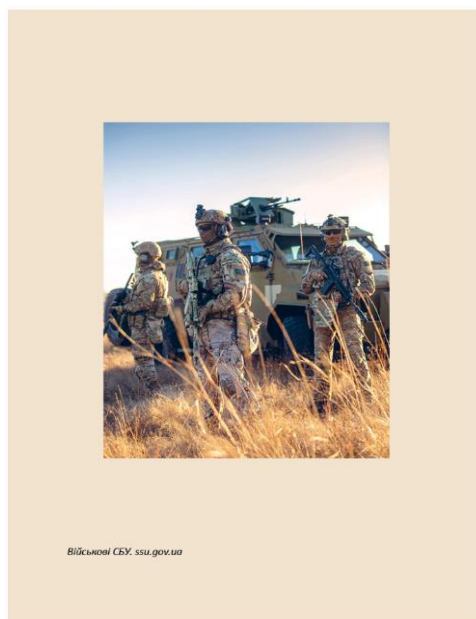
Оборочні ілюстрації (рис. 1.10) – це зображення, які розміщують на внутрішніх сторонах обкладинки або на форзацах (сторінках перед початком і після завершення основного тексту книги). Їхня основна роль полягає в тому, щоб створити загальний настрій видання, налаштувати читача на його зміст або підсилити тематичну спрямованість книги за допомогою візуальних образів. Такі ілюстрації можуть мати як декоративний, так і сюжетний характер, сприяючи глибшому сприйняттю книги ще до її читання чи після. Вони часто поєднують естетичні

та функціональні елементи, забезпечуючи гармонійний перехід між зовнішнім виглядом книги та її наповненням.



Рис. 1.10. Оборотні ілюстрації. Видання «Король-малюк» видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Ілюстратор – Ріта Нільсон

Ініціал (рис. 1.11) (від лат. initialis – початковий) – це перша літера розділу книги чи рукопису, оформлена художником. Також збереглася стародавня назва цього елемента – буквиця.



БОРотьба проти повномасштабної агресії Росії

Упродовж 2000–2022 рр. Росія витратила на переозброєння біля 1 трільйона доларів і вийшла на 1-ше місце серед п'ятірки найбільших військових держав світу за військовими витратами у відсотках свого ВВП. Переситившись вкраденими у народів Росії грошми, російське керівництво захотіло «величі» й людської крові.

Влітку 2021 р. президент Росії Путін видав від свого імені статтю, у якій назвав Україну «квазідержавним утворенням». Насправді «квазідержавним утворенням» була Російська імперія, яка 1917 р., як казали російські письменники, без опору «залиняла за тиждень», а 1991 р. — ще швидше.

Прості росіяни прагнули агресії, бо сподівалися безкарного грабунку чужих ресурсів та компенсації за приниження у власній країні через підкорення українців та інших народів.

У грудні 2021 р. Росія висунула країнам Заходу «ультиматум»: вивести всю воєнну інфраструктуру НАТО з країн Східної Європи, що вступили до Альянсу після 1997 року. На практиці це означало зробити

Рис. 1.11. Видання «Короткий курс історії України» видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га»

Першу сторінку тексту книги, зазвичай прикрашену заставкою або буквицею, яку називають спусковою смугою, подано на рис. 1.12.



а – смугова ілюстрація

б – ініціал (буквиця)

Рис. 1.12. Ілюстрації видання «Києво-Печерський патерик». Ілюстратор – майстер Ілля

Фронтиспіс (рис. 1.13), розміщений перед титульною сторінкою, є ілюстрацією до всього літературного твору й відображає його загальний характер. Він може узагальнювати основні теми книги, передавати ключову ідею автора, зображати портрет головного героя або самого письменника.

Це може бути портрет автора книги чи особи, якій присвячено твір; іноді – схематична карта, фотографія чи інше зображення. Призначення фронтиспису – передати основну ідею твору або відобразити його найхарактерніший епізод. Фронтиспіс може охоплювати лише оптичний центр сторінки чи майже все її поле. Прикрашаючи видання, підвищуючи змістовність оформлення, фронтиспіс підсилює його виразність і естетичний вплив на читача. Зазвичай фронтиспіс не має супровідного тексту, проте іноді подають факсиміле підпису автора. Фронтиспіс друкують окремо від тексту, часто на папері кращого ґатунку (крейдованому), і вклеюють до першого зошита *книжкового блока* перед приєднанням до нього *форзаца* [47].

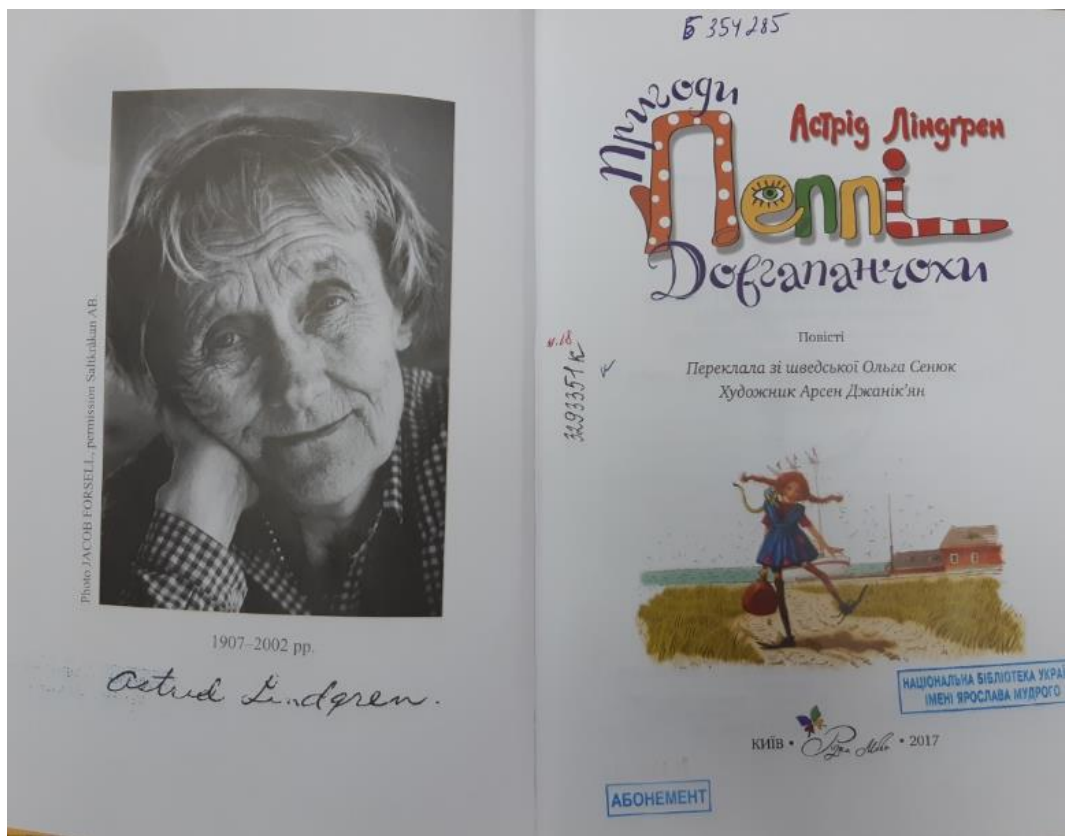


Рис. 1.13. Фронтиспіс. Ліндгрєн А. Е. Видання «Пригоди Пеппі Довгапанчохи» (Київ, 2017)

Є чотири основні типи верстання ілюстрацій:

1. Відкрита верстка. Ілюстрації розміщують угорі або внизу сторінки і стикують із текстом з одного (за верстання в розріз) або з двох (за верстання в оборку) боків.
2. Закрита верстка. Ілюстрації розташовують усередині тексту, стикуючи з ним із двох (за верстання в розріз) або трьох (за верстання в оборку) боків.
3. Глуха верстка. У багатоколонній верстці ілюстрації розміщують усередині тексту, стикуючи з ним з усіх чотирьох боків.
4. Верстка ілюстрацій на полях. Маленькі ілюстрації розміщують на полях видання і не стикують із текстом.

Верстка з виходом на поля може бути відкритою або закритою. У деяких виданнях ілюстрації розташовують так, що під час обрізання блока частину ілюстрації буде зрізано. Така верстка дістала назву «під обріз». Ілюстрації, які займають всю сторінку, називають сторінковими, а їхню верстку – сторінковою.

Якщо під час верстання ілюстрація повністю або частково охоплює сусідню сторінку, це називають розворотною версткою. Якщо ж ілюстрація переходить на наступні сторінки, таку верстку називають багато-розворотною.

Основні типи верстання ілюстрацій подано на рис. 1.14.

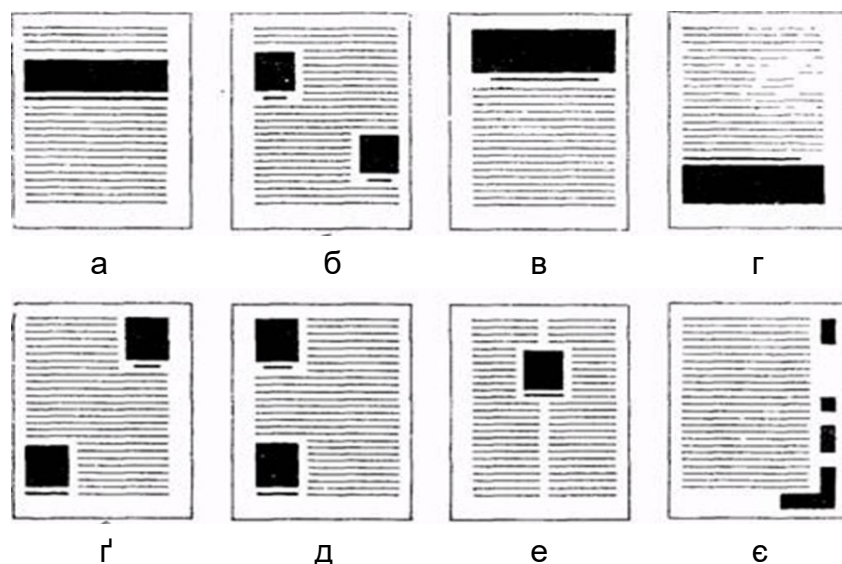


Рис. 1.14. Типи верстання ілюстрацій:

а і б – закрита верстка (а – у розріз, б – в оборку),

в і г – відкрита верстка (в – кліше вгорі смуги,

г – форматне кліше внизу смуги), д і е – в оборку,

є – глуха верстка, є – верстка ілюстрацій на полях

Актуальність дотримання основних типів верстання ілюстрацій полягає в тому, що вони сприяють чіткому сприйняттю інформації та естетичній привабливості видання. Правильна верстка дозволяє гармонійно інтегрувати текст і зображення, що забезпечує легкість читання та розуміння.

Дотримання визначених типів верстання також є важливим для збереження професійного вигляду публікацій. Відкрита, закрита, глуха верстка та верстка на полях мають своє специфічне застосування, яке можуть підкреслити контекст і зміст матеріалу. Наприклад, сторінкові ілюстрації надають більшої виразності, тоді як розворотні можуть створити динамічний ефект, залучаючи увагу читача.

Крім того, правильна верстка допомагає уникнути технічних проблем під час друку, таких як обрізання важливих елементів, що може призвести до втрати інформації або погіршення якості зображення. Дотримуючись

основних типів верстання, ілюстратори і дизайнерські команди можуть забезпечити якісне та професійне відтворення своїх робіт, що підвищує конкурентоспроможність видання на ринку.

1.4. Робоче місце ілюстратора

Робоче місце ілюстратора (рис. 1.15) має бути обладнано якісними інструментами, оскільки саме від них залежить рівень якості створених ілюстрацій. Це великий стіл, монітор із високою роздільною здатністю та великою діагоналлю, графічний планшет, сканер, фотоапарат, настільна лампа та принтер.



Рис. 1.15. Робоче місце ілюстратора [40]

Робоче місце ілюстратора є важливим складником творчої діяльності, адже від його організації залежить не лише комфорт, але й продуктивність і якість роботи. Ідеальне робоче середовище ілюстратора має бути функціональним, добре освітленим і зручним для роботи протягом тривалого часу.

Основою робочого місця зазвичай є великий стіл із достатньою площею для розміщення всіх необхідних інструментів. Якісне освітлення – це ключовий елемент, тому часто використовують настільні лампи з регульованим світлом, щоб уникати тіней і напруги для очей. У сучасній практиці важливо мати великий монітор із високою роздільною здатністю для роботи із цифровими ілюстраціями, а також графічний планшет, що дозволяє створювати точні й деталізовані зображення.

Крім того, на робочому місці має бути сканер для оцифровування ручних малюнків, принтер для тестових відбитків і фотоапарат для створення або збирання референсів. Важливим є збереження порядку та організації – для цього корисно мати полицки або ящики для зберігання матеріалів, таких як папір, фарби, олівці та ін.

Сканер потрібний ілюстратору для перенесення паперових ескізів у цифровий формат, що дає змогу подальшого оброблення та редагування зображень на комп'ютері. Його також використовують для оцифровування текстур, які додають реалістичності або оригінальності ілюстраціям. Окрім того, сканер дозволяє працювати з друкованими матеріалами – книгами чи журналами, які можуть стати джерелом натхнення або референсів для нових робіт.

Для ілюстратора важливо вибрати сканер із такими характеристиками:

1) висока роздільна здатність (dpi) – від 1200 до 2400 dpi і більше. Це дозволяє отримати деталізовані зображення для подальшого оброблення та друку;

2) тип сканера. Планшетний сканер є найкращим варіантом для роботи з великими аркушами, ескізами та текстурами;

3) глибина кольору (бітова глибина) – не менш ніж 48 бітів, щоб забезпечити високу точність передавання кольорів та плавність градацій, що важливо під час роботи з ілюстраціями;

4) формат сканування. Можливість сканувати формати до A3 буде корисною для роботи з великими ілюстраціями або постерами;

5) швидкість сканування – важлива для продуктивної роботи, особливо під час оброблення великої кількості ескізів або текстур;

6) підтримання різних типів паперу. Сканер має мати змогу сканувати як тонкий, так і товстий папір, або текстури з об'ємними деталями;

7) програмне забезпечення. Наявність програм для редагування та оптимізації зображень полегшить роботу з файлами після сканування.

Ці параметри забезпечать ілюстратору якісну цифровізацію робіт і гнучкість у творчому процесі.

Зручність і належне обладнання робочого місця допомагають ілюстратору зосереджуватися на творчості, максимально використовувати свої навички та досягати високої якості робіт.

Монітор для ілюстратора є важливим інструментом, оскільки від його якості залежить точність роботи. Він потрібен для детального

відображення ілюстрацій, правильного сприйняття кольорів, відтінків і контрастів, що особливо важливо в процесі створення графіки або цифрового живопису. Висока роздільна здатність і точне передавання кольорів дозволяють ілюстратору бачити найдрібніші деталі роботи, що сприяє більш якісному та професійному виконанню проєктів.

Під час вибору монітора важливо звертати увагу на його роздільну здатність, яка є однією з ключових характеристик. *Роздільна здатність* визначає щільність зображення на екрані, її вимірюють кількістю пікселів по вертикалі та горизонталі. Чим вищою є роздільна здатність, тим більше деталей можна побачити на екрані. Максимальна роздільна здатність – важливий показник якості монітора: чим вона вища, тим кращим буде зображення.

Під час вибору монітора для ілюстратора варто брати до уваги на такі параметри:

1) роздільна здатність. Чим вища роздільна здатність, тим більше деталей можна побачити. Оптимальними варіантами є 4K (3840 × 2160) або навіть 5K, особливо для роботи з деталізованими ілюстраціями;

2) передавання кольорів (колірне охоплення). Важливо, щоб монітор підтримував 100 % охоплення sRGB або, краще, Adobe RGB. Це гарантує точність відображення кольорів, що дуже важливо для друкованих ілюстрацій;

3) калібрування кольорів. Бажано, щоб монітор мав вбудовану функцію апаратного калібрування або змогу підключення зовнішнього калібратора для налаштування точності кольорів;

4) тип матриці. IPS-матриці забезпечують краще передавання кольорів і широкі кути огляду, що робить їх кращими для графічних робіт порівняно з TN- чи VA-матрицями;

5) яскравість і контрастність. Монітор із високою яскравістю (не менш ніж 300 ніт) і хорошим рівнем контрастності (1000:1 або більше) дозволяє краще сприймати різні відтінки та деталі у світлих і темних зонах зображення;

6) час відгуку та частота оновлення. Хоча для ілюстратора ці параметри не є критичними, бажано мати час відгуку до 5 мс, щоб мінімізувати затримки відображення динамічних змін;

7) розмір екрана. Для зручної роботи з графікою слід вибирати монітори від 27 дюймів і більше, щоб комфортно працювати з деталями та мати більше робочого простору;

8) матове або глянцеве покриття. Матове покриття зменшує відблиски, що робить роботу комфортнішою в яскраво освітлених приміщеннях.

Урахування цих характеристик допоможе вибрати монітор, який забезпечить точність і комфорт у роботі ілюстратора.

Фотоапарат потрібний ілюстратору для створення референсів, які допомагають точніше відтворювати деталі та пропорції в роботах. Також його використовують для збирання візуальних матеріалів, таких як текстури, освітлення або природні елементи, які можна інтегрувати в ілюстрації. Окрім того, фотоапарат допомагає фіксувати власні ідеї та моменти, що можуть стати натхненням для майбутніх проєктів.

Під час вибору фотоапарата ілюстратору важливо звернути увагу на кілька ключових параметрів:

1) роздільна здатність (мегапікселі) – для якісних фотографій із високою деталізацією, особливо якщо знімки будуть використовувати як референси або для друку у великому форматі;

2) тип матриці (сенсора). Повнокадрова (Full-frame) матриця забезпечує кращу якість зображення, чіткість і глибину кольорів, що важливо для точного передавання деталей у роботах;

3) діапазон ISO. Широкий діапазон ISO дозволяє робити якісні знімки в різних умовах освітлення. Це корисно для зйомок в умовах недостатнього світла або в студійних умовах;

4) об'єктиви. Змогу змінювати об'єктиви дозволяє адаптувати фотоапарат для різних завдань: від зйомки текстур і деталей до панорамних кадрів;

5) швидкість автофокусу – важлива для захоплення рухомих об'єктів або швидкого створення кадрів, що може бути корисним під час фотографування референсів;

6) динамічний діапазон. Фотоапарат із широким динамічним діапазоном дозволить краще передати контраст між світлими та темними ділянками, що корисно для зйомки в складних умовах освітлення;

7) відеозйомка. Якщо ілюстратор працює також з анімацією або відеоматеріалами, варто звернути увагу на якість відеозйомки.

Вибираючи фотоапарат, слід зважати на свої конкретні потреби та стиль роботи, щоб він став надійним інструментом у творчому процесі.

Принтер потрібний ілюстратору для високоякісного друку ескізів, фінальних ілюстрацій і тестових відбитків. Він дозволяє переглянути

роботу в реальному масштабі, оцінити кольори, деталі та текстури на папері, а також підготувати презентаційні матеріали або портфоліо.

Під час вибору принтера для ілюстратора важливо враховувати такі параметри:

1) якість друку (роздільна здатність). Чим вища роздільна здатність (dpi), тим детальніші й точніші зображення. Для друку ілюстрацій рекомендують мінімум 1200 dpi;

2) тип друку. Струменеві принтери краще передають кольори та градації, тому підходять для художніх робіт. Лазерні принтери можуть бути ефективними для чорно-білих зображень і великих обсягів друку;

3) колірна гама. Важливо вибирати принтер із широкою колірною гамою (СМУК або навіть 6 – 8 кольорів) для точного передавання відтінків і насиченості кольорів;

4) формат друку. Принтер має підтримувати формати паперу, із якими працює ілюстратор. Формати А3 або більші можуть бути потрібними для друку великих ілюстрацій;

5) швидкість друку. Для великих проєктів швидкість може мати значення, тому слід звернути увагу на кількість сторінок на хвилину;

6) типи паперу. Важливо, щоб принтер підтримував різні типи паперу (матовий, глянцевий, текстурний), оскільки ілюстратори часто використовують різноманітні матеріали для друку;

7) підтримання профілів кольорів – змогу роботи з ICC-профілями для точного калібрування кольорів, що важливо для відповідності зображень на екрані й на папері.

Для високоякісного відтворення ілюстрацій важливою є підтримання вбудованого інтерпретатора мови PostScript. Якість струменевого друку визначається трьома основними факторами: якістю друкувального механізму (роздільна здатність), властивостями чорнил (передавання напівтонів і кольору) та типом носія (наскільки добре чорнила взаємодіють із вибраним папером чи плівкою). Роздільну здатність принтера вимірюють у точках на дюйм (dpi): чим вищий цей показник, тим кращою буде якість ілюстрації.

Ці параметри допоможуть вибрати принтер, який забезпечить високу якість друку і максимальну відповідність художнім вимогам.

Практичні завдання до підрозділу 1

Аналіз робочого місця ілюстратора та створення базових елементів для ілюстрованого видання

Метою завдання є ознайомлення з основами організації робочого місця ілюстратора, вивчення вимог до створення ілюстрацій для друкованих видань, а також набуття навичок роботи з основними елементами, що потребують ілюстрацій у виданні (обкладинка, візуальні елементи тексту, заголовки, таблиці тощо).

Завдання 1. Теоретичне завдання.

Ознайомтеся з основними поняттями ілюстрування та його значенням у видавничо-поліграфічній сфері.

Визначте основні елементи друкованого видання (обкладинка, титульна сторінка, розділові сторінки, ілюстрації в тексті, таблиці, схеми, графіки, кінцівки, форзаци тощо), які потребують ілюстрування.

Проаналізуйте сучасні тенденції в дизайні друкованих видань, звертаючи увагу на використання ілюстрацій.

Завдання 2. Практичне завдання.

Опишіть оптимальне облаштування робочого місця ілюстратора, зокрема технічні засоби (графічний планшет, комп'ютер, спеціалізоване програмне забезпечення, скетчбуки, джерела світла тощо).

Надайте перелік інструментів та програм, які може використати ілюстратор для створення друкованих видань.

Завдання 3. Дослідницьке завдання.

Проведіть аналіз одного друкованого видання (книжкове видання, журнальне видання, рекламний буклет тощо). Визначте, які елементи ілюстрацій було використано. Оцініть їх вплив на сприйняття тексту.

Складіть порівняльну таблицю переваг і недоліків ручного та цифрового способів створення ілюстрацій.

Завдання 4. Творче завдання.

Створіть ескіз одного елемента друкованого книжкового видання (наприклад, обкладинки чи заголовної ілюстрації) на ваш вибір.

Запропонуйте ідею оформлення розділової сторінки (або розворотної сторінки), використовуючи мінімалістичний або декоративний підхід.

Завдання 5. Презентація.

Підготуйте коротку презентацію (3 – 5 хв) із демонстрацією пунктів 1 – 4, демонстрацією ілюстрацій, описом використаних технік і висновками щодо важливості та значущості ілюстрацій у видавничій галузі.

Ці завдання допоможуть здобувачам вищої освіти усвідомити важливість ілюстрації у друкованих виданнях.

Запитання для самоперевірки

1.1. Визначення поняття «ілюстрація»

1. Що таке ілюстрація?
2. Яка головна мета ілюстрацій у книгах та інших друкованих виданнях?
3. Як ілюстрації допомагають у сприйнятті текстового матеріалу?
4. Які види мистецтва можуть бути основою для ілюстрування?
5. Чим відрізняється ілюстрація від інших видів графічного мистецтва?
6. Як розвивалося ілюстрування на різних етапах історії?

1.2. Призначення ілюстрацій

1. Які основні функції виконують ілюстрації в друкованих виданнях?
2. Як ілюстрації можуть допомогти в поясненні складних концепцій?
3. Чому візуальний супровід тексту важливий для молодших читачів?
4. Яким чином ілюстрації впливають на емоційне сприйняття книги?
5. Як ілюстрації можуть відображати або підсилювати тематику твору?
6. Чи можна вважати ілюстрації засобом комунікації між автором та читачем?

1.3. Види ілюстрацій

1. Які є основні види ілюстрацій?
2. Як розрізняються між собою декоративні та сюжетні ілюстрації?
3. Що таке наукова ілюстрація? У яких виданнях її використовують?
4. Чим відрізняються книжкові ілюстрації від коміксів?

5. У чому полягають особливості рекламних ілюстрацій?
6. Як сучасні технології впливають на різновиди ілюстрацій?

1.4. Робоче місце ілюстратора

1. Які основні елементи мають бути на робочому місці ілюстратора?
2. Як впливає організація робочого простору на продуктивність ілюстратора?
3. Які інструменти є найважливішими для роботи сучасного ілюстратора?
4. Як цифрові технології змінюють вимоги до робочого місця ілюстратора?
5. Які програми і програмне забезпечення найчастіше використовують ілюстратори?
6. Які умови важливі для підтримання творчої атмосфери на робочому місці ілюстратора?

Рекомендована література: [17; 30; 40; 42; 47; 53].

2. Інструменти та матеріали для створення ілюстрацій. Техніки створення ілюстрацій за допомогою інструментів і матеріалів

Мета – ознайомити здобувачів вищої освіти з різними інструментами та матеріалами, що використовують для створення ілюстрацій, а також навчити їх основних технік роботи із цими засобами; розвинути навички вибору та використання відповідних інструментів і матеріалів для досягнення бажаного художнього результату в різних видах ілюстрації.

Об'єкт – процес створення ілюстрацій за допомогою традиційних та цифрових інструментів і матеріалів.

Предмет – інструменти (олівці, пензлі, графічні планшети тощо), матеріали (папір, фарби, чорнило тощо), а також техніки (акварель, гуаш, цифрова графіка тощо), які застосовують для створення ілюстрацій різних видів.

Ключові слова: техніки створення ілюстрацій, інструменти та матеріали для створення ілюстрацій.

Основні питання

2.1. Олівці (графітний та кольорові). Властивості інструментів і техніка малювання.

2.2. Акварель і акварельні олівці. Властивості фарб, інструментів, паперу для акварелі, техніка малювання. Допоміжні добавки для поліпшення властивостей фарби.

2.3. Пастель. Властивості фарб, папір для пастелі, техніка малювання. Способи закріплення малюнка на поверхні.

2.4. Акрил. Властивості фарб, папір для акрилу, техніка малювання.

2.5. Гуаш. Властивості фарби, техніка малювання.

2.6. Масло. Властивості фарби, підготовка поверхні для малювання.

2.7. Пластилін. Властивості матеріалу, техніки створення ілюстрацій.

2.8. Ілюстрації з паперу. Огляд технік.

2.9. Пензлі для малювання, їхні види та властивості.

2.10. Гумки для стирання, їхні види та властивості.

2.1. Олівці (графітний та кольорові). Властивості інструментів і техніка малювання

Історія створення олівця сягає Стародавнього Риму, де було винайдено прообраз сучасного олівця – стилос. Він являв собою тонкий стрижень зі свинцю, олова, дерева чи іншого металу. Трохи пізніше, у XIII ст., почали використовувати цинкові та срібні палички. Ними можна було робити позначки, які не стираються з часом. Лише в XVII ст. почалася історія розвитку олівця, відомого нам сьогодні. У той час було знайдено родовище нового матеріалу – графіту. Його використовували художники через його властивість залишати сліди на поверхні. Саме тоді для збільшення міцності графітові стрижні почали затискати в дерев'яні палички, шкіру та нитки. Першу згадку про олівець із графіту, уставлений у дерево, датовано 1565 р. [18].

Першу фабрику з виробництва олівців було відкрито в Німеччині 1719 р. 1794 р. у Франції розробили рецептуру для виготовлення олівців різної м'якості з найвищими якісними характеристиками.

Простий або графітний (чорнографітний) олівець – це інструмент для письма, малювання чи креслення, у якому тонку півсну графітну серцевину вкладено в оболонку з іншого матеріалу. Оболонка в олівцях найчастіше є дерев'яною, але може бути з пластику або переробленого паперу. Головна умова для матеріалу оболонки – легке застругування в побутових умовах [10].

Олівець – це інструмент зі стрижнем, виготовленим із матеріалу, що пише (графіту, вугілля, сухих фарб тощо), який використовують для письма, малювання та креслення. Олівці бувають різні: прості (графітні), кольорові, вугільні (ретуш), хімічні, сангіна, негро.

Графітовий (або графітний) олівець – це один із найбільш простих інструментів для створення рисунків. Робота з ним не потребує спеціальної підготовки і придбання дорогих супутніх товарів (лаків, розріджувачів, ґрунтовок тощо). Сучасні художники застосовують графітові олівці не тільки для створення ескізів і різних начерків, але й як повноцінний засіб графічного живопису. Виробники випускають безліч різновидів простих олівців, призначених для різного типу паперу і прийомів малювання (штрихування, тушування, окремі лінії) [29].

Залежно від твердості грифеля графітові олівці поділяють на 16 категорій або три основні групи, кожна з яких має кілька підкатегорій: м'які, твердо-м'які та тверді олівці. Кожен олівець маркують спеціальним позначенням, що містить літери й цифри. Зарубіжні виробники використовують літери B, H, F та HB, тоді як в Україні застосовують маркування T, M і TM.

Під час вибору графітного олівця ілюстратору важливо звертати увагу на такі аспекти:

Твердість грифеля (рис. 2.1) – один із ключових факторів. М'які олівці (B) забезпечують насичені темні лінії, ідеальні для ескізів і тіней, тоді як тверді олівці (H) підходять для детальних робіт і тонких ліній. Олівці середньої твердості (HB, F) є універсальними для різних завдань.



Рис. 2.1. Графітні олівці з позначенням твердості

У табл. 2.1 наведено відповідність відтінків графітних олівців.

Таблица 2.1

Відповідність відтінків графітних олівців

Відтінок	США	Європа	Україна
1	2	3	4
	#1	B	M
	#2	HB	TM
	#2 ^{1/2}	F	—
	#3	H	T
	#4	2H	2T

Відповідність відтінків графітних олівців залежно від їхньої твердості наведено в табл. 2.2.

Таблиця 2.2

Відповідність відтінків графітних олівців залежно від їхньої твердості

Маркування олівця	Відтінок лінії	Опис відтінку
9H	Дуже світлий	Найтвердіший і найсвітліший відтінок
8H	Дуже світлий	Твердий, світлий, слабовиражений відтінок
7H	Світлий	Твердий, світлий відтінок
6H	Світлий	Помірно твердий, світлий відтінок
5H	Світлий	Досить твердий, світлий відтінок
4H	Світлий	Помірно твердий, світлий відтінок
3H	Світлий	М'якший, але все ще світлий відтінок
2H	Світлий	Легкий, середньосвітлий відтінок
H	Середньо-світлий	Твердий, але вже більш насичений відтінок
F	Середній	Середній відтінок між твердими і м'якими олівцями
HB	Середній	Стандартний середній відтінок
B	Середньо-темний	М'який, насиченіший відтінок
2B	Темний	М'який, більш насичений відтінок
3B	Темний	М'якший і темніший
4B	Темний	Дуже м'який і темний
5B	Дуже темний	Насичений темний відтінок
6B	Дуже темний	Дуже м'який і темний
7B	Дуже темний	Максимально насичений темний відтінок
8B	Дуже темний	Надзвичайно м'який і темний
9B	Чорний	Найтемніший, найм'якший відтінок

Чим ближчі до H (твердіші), тим світліші лінії, а чим ближчі до B (м'якші), тим темніші та насиченіші відтінки.

Якість графіту. Варто вибрати олівці з рівномірним нанесенням грифеля, який не кришиться і не залишає слідів на папері під час стирання. Високоякісні графітні олівці дозволяють отримати точні й чисті лінії.

Матеріал корпусу. Дерев'яні корпуси мають бути виготовленими з якісної деревини, легко заточуватися і не ламатися. Корпус також має бути зручним у руці, особливо для тривалої роботи.

Маркування (рис. 2.2). Важливо розуміти систему маркування (В, Н, F, HB або Т, М, ТМ для України), щоб вибрати олівець, який відповідає вимогам до конкретної техніки.



Рис. 2.2. Маркування графітних олівців

Призначення. Ілюстратору слід вибрати олівці відповідно до поставлених завдань: для ескізів, деталей або роботи з тінями. Наприклад, м'які олівці підходять для створення контрастних малюнків, а тверді – для точних ліній і контурів.

Екологічність і безпека. Якщо це важливо, варто звернути увагу на те, чи є олівець екологічно чистим і чи не містить шкідливих речовин.

Найбільш поширеними є олівці чорного та коричневого кольорів, які мають спеціальні назви: італійський олівець, ретуш, negro, сангіна, соус. Деякі з них, наприклад ретуш, виготовляють у дерев'яній оправі, подібно до звичайних олівців, а інші, такі як соус, сангіна й negro, здебільшого мають форму кольорових паличок, обгорнутих у папір або тонку металеву оболонку. Використання цих олівців дозволяє створювати приємні малюнки на білому папері.

Італійський олівець – це м'який графітний олівець, що створює насичені й темні лінії. Його використовують для глибоких тіней і контрастних малюнків.

Італійський олівець виготовляють із суміші порошку паленої кістки та рослинного клею. Він має насичений чорний колір і не створює блиску, який є типовою проблемою графітних олівців. Коли графітом кілька разів затемнювати одне й те саме місце, з'являється блиск, що може знижувати якість малюнка. Відсутність цього недоліку робить італійський олівець цінним інструментом для художньої роботи.

Ретуш. Використовують для корекції фотографій або малюнків; виготовляють у дерев'яній оправі, як і звичайні олівці.

Олівець «ретуш», схожий на італійський, відрізняється насиченим чорним кольором і оксамитовою матовою текстурою штриха, що високо цінують художники. Він дозволяє створювати глибокі тони без блиску, проте має один недолік: дуже темні лінії важко повністю стерти, і навіть після стирання можуть залишатися сліди. Тому гумку варто використовувати обережно й помірковано.

Сангіна – це червонувато-коричневий олівець, який створює теплі відтінки. Популярний у портретному малюнку та для створення ескізів.

Сангіну виготовляють у формі паличок без дерев'яної оболонки. Вони доступні в різних відтінках – від червоного до червоно-коричневого та червоно-брунатного. Сангіна може бути як натуральною (мінеральною), так і штучно виготовленою з глинистих матеріалів, які додатково фарбують оксидами заліза.

Соус – це м'який олівець, що має пастоподібну текстуру, зазвичай чорного або коричневого кольору. Його використовують для створення плавних градацій тіней.

Олівець «соус» має вигляд товстих циліндричних паличок. Його виготовляють із пресованого м'якого порошку, що складається з деревної або вугільної сажі, із додаванням клею. Цей олівець можна використовувати як звичайний олівець і як фарбу, яку також називають «мокрим соусом». Для цього соус розводять у воді, а малюнок виконують пензлем. Інший спосіб використання – розтушовування на папері за допомогою клаптика тканини або розтушовки. Без води цю техніку називають «сухим соусом».

Негро – це графітний олівець із дуже темним і насиченим пігментом, що дозволяє отримати глибокі чорні лінії.

Олівець «негро» за тоном і кольором схожий на італійський, але створює блискучий і насичений штрих. За допомогою нього можна досягти глибоких відтінків, особливо добре – на злегка шорсткому папері. Олівці «негро» доступні в чорному та коричневому кольорах.

Вугільний олівець, виготовлений із спресованого вугілля, дозволяє створювати текстурні та м'які, розмиті лінії. Підходить для великих малюнків і ескізів.

Є декілька технік малювання графітними олівцями:

лінійне малювання: використання коротких штрихів для створення контурів об'єктів;

тінювання: створення градацій відтінків шляхом натискання на олівець різною силою або нанесення декількох шарів графіту;

розтушовування: використання пальців, ватних паличок або спеціальних розтушовок для згладжування ліній і створення м'яких переходів;

техніка «змішування»: нанесення графіту різними олівцями для досягнення бажаного відтінку і текстури;

техніка штрихування: нанесення коротких штрихів для створення контурів об'єктів різними способами та штрихами.

Лінія – один із головних зображальних засобів ілюстрацій. Характер лінії залежить від технічного прийому та сили надавлювання на поверхню паперу. Лінія може бути одноманітною, жорсткою, із сильним надавлюванням. Остання найкраще підходить для обведення креслення. Така лінія передає глибину простору, тому під час зображення об'ємних предметів її не застосовують. Жорстку контурну лінію використовують у декоративних площинних зображеннях. Слабку, без надавлювання лінію застосовують переважно на початку роботи як допоміжну, пошукову, для розміщення зображення на аркуші, начерку загального контуру, позначення пропорцій тощо [12].

Штрихи – це короткі лінії. Різне насичення окремих ділянок малюнка лініями дозволяє відобразити об'єм і форму зображуваного об'єкта.

Зазвичай штрихування виконують короткими прямими штрихами з приблизно однаковими проміжками між ними. Під час нанесення штрихів олівець тримають під кутом 45° до поверхні паперу, як показано на рис. 2.3. Не слід сильно притискати олівець; його потрібно тримати без напруги, легко й обережно. Кисть руки залишають розслабленою, а лінії наносять плавно.

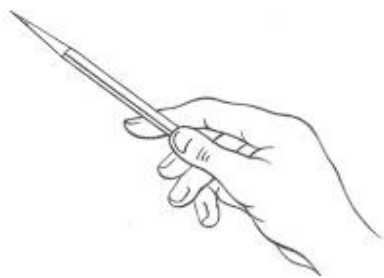


Рис. 2.3. Спосіб тримання олівця під час штрихування

Ще одним способом тримання олівця під час малювання є спосіб «закритої долоні» (рис. 2.4).

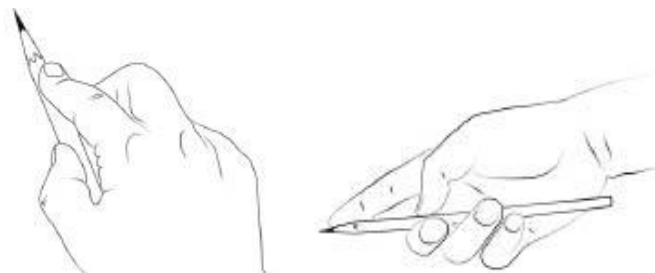


Рис. 2.4. Спосіб «закритої долоні»

Такий спосіб тримання олівця дозволяє використовувати як вістря, так і бокову поверхню грифеля. Це розширює варіанти ліній: від дуже легких штрихів до широких, насичених ліній, здатних закривати великі площі темних відтінків. Лінії виходять різноманітними за виконанням.

Під час малювання не варто сильно натискати на олівець, навіть якщо потрібно досягти дуже темної тіні. Найтемніші ділянки краще малювати в останню чергу. Зробити темні місця світлішими графітним олівцем відносно просто, тоді як освітлити занадто темні ділянки буде значно складніше. На невеликій відстані одна від одної проводять паралельні лінії та лінії, що перетинаються, при цьому ці штрихи створюють штрихову пляму, яка сприймається більш або менш темною, тобто має свій тон. Штрихова пляма, залежно від форми, може демонструвати поступові переходи від світлого до темного, що надає різним ділянкам малюнка різну насиченість відтінків. Отже, нанесення штрихів у малюнку є засобом для передавання світлотіні та тональних зв'язків.

Штрихи наносять на папір з одного боку, із відривом олівця. Штрихування може бути горизонтальним, вертикальним, під кутом або відповідно до форми об'єкта, а також із накладанням штрихів один на інший. Види штрихування подано на рис. 2.5.

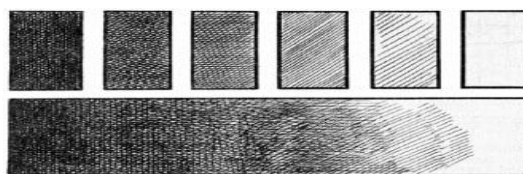


Рис. 2.5. Види штрихування

За допомогою штрихування досить легко передати потрібний тон. Частотою нанесення штрихів регулюють ступінь насиченості тону (чим менша концентрація штрихів, тим світліша ділянка, і навпаки). Дуже добре

допомагає штрихування і в передаванні фактури поверхні. Виконують штрихування за допомогою коротких штрихів з однаковою відстанню. Якщо треба зробити тон більш глибоким, застосовують прийом перехресного штрихування. Це означає, що на скісне штрихування накладають горизонтальне; чергуючи і нашаровуючи їх, можна легко досягти потрібного ефекту. Є також рельєфний вид штрихування. Його використовують тоді, коли слід передати рельєф поверхні предметів. За потреби техніки використовують не прямі штрихи, а ламані або криволінійні.

Розтушовування допомагає зробити малюнок більш реалістичним, ніжним, природним. За допомогою нього можна також зробити фігури більш об'ємними. Цю техніку виконують шляхом первинного нанесення штрихів (простих або зигзагоподібних) і потім – застосування спеціального інструменту – розтушовки, за допомогою якої штрихи розтушовують до потрібного тону. Також для розтушовування можна використовувати ватні палички, або, наприклад, шматочок м'якого паперу, але в жодному разі не можна робити це пальцями. Слід зазначити, що розтушовування, на відміну від штрихування, вважають більш простим у виконанні для початківців, хоча на перший погляд може здатися зовсім навпаки.

Художник Пол Лунг із Гонконгу здобув популярність завдяки своїм малюнкам олівцем. Він створює детальні зображення котів, які на вигляд майже як фотографії (рис. 2.6).

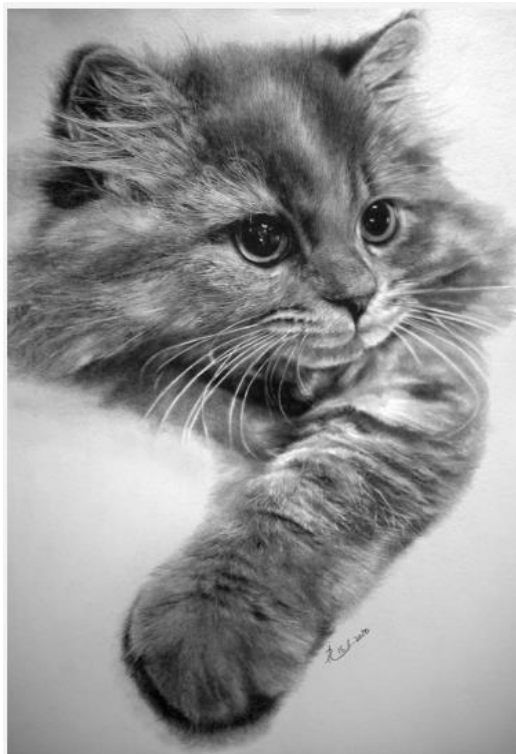


Рис. 2.6. Робота графітним олівцем художника Пола Лунга

Процес виготовлення кольорових олівців схожий на виробництво графітових, але є одна відмінність: стрижні кольорових олівців не піддають випалюванню в печі, оскільки високі температури руйнують структуру пігменту, що входить до їх складу. Як наповнювач використовують крейду, тальк або каолін, а сполучною речовиною є целюлозний клей, такий як гідроксипропілметилцелюлоза.

Є кілька різновидів кольорових олівців:

тверді;

м'які;

матові;

напівпрозорі;

із восковою консистенцією.

Ілюстрації, створені кольоровими олівцями, дозволяють досягти різноманітних ефектів – від м'яких, ніжно тонованих ескізів до насичених, чітких малюнків із повною гамою відтінків. Ця техніка дає змогу експериментувати з текстурями, градаціями кольору та деталізацією, дозволяючи художникам відтворювати як легкі, прозорі переходи, так і насичені, контрастні композиції.

Ключовими аспектами є контроль над натисканням, насиченістю кольору та використанням різних методів штрихування. Основні прийоми роботи такі:

Шарування. Нанесення кількох шарів кольору один на інший створює глибину та багатство відтінків. Легке накладення одного кольору на інший дозволяє досягти плавних переходів і змішування кольорів.

Штрихування. Використання коротких або довгих ліній для створення текстури і градації тону. Штрихування може бути перехресним або наслідувати форму об'єкта, допомагаючи передати об'єм і деталі.

Розтушовування. Це техніка згладжування кольору за допомогою тканини, розтушовки або іншого матеріалу. Вона допомагає з'єднати кольори та створити м'які переходи між ними, що ідеально для досягнення ефекту плавності та реалістичності.

Гра з натисканням. Зміна натискання на олівець дає змогу варіювати насиченість кольору – від легкого, майже прозорого тону до яскравого та інтенсивного. Це дозволяє контролювати контрасти й глибину зображення.

Використання білих або світлих олівців. Світлі або білі олівці допомагають висвітлювати ділянки малюнка, надаючи йому об'єму. Їх також можуть застосовувати для змішування кольорів та досягнення м'яких градієнтів.

Техніка зіскоблювання. Якщо на малюнку потрібно додати світлі штрихи або дрібні деталі на темних ділянках, використовують лезо або гумку для видалення верхнього шару кольору.

Кольорові олівці надають художнику можливість експериментувати з техніками й ефектами, створюючи як легкі ескізи, так і складні, деталізовані роботи з широкою палітрою відтінків і текстур.

Графітні та кольорові олівці мають низку переваг порівняно з іншими матеріалами для малювання:

- безпечні для здоров'я: олівці не містять токсичних речовин, тому їх використання не шкодить організму;

- не вимагають часу на висихання: малюнки олівцем не потребують очікування висихання, як це буває з фарбами, що прискорює робочий процес;

- зручність перерв: можна зупинити роботу в будь-який момент і продовжити з того самого місця без утрати якості малюнка;

- не потребують додаткового захисту: на відміну від пастелі, олівці не створюють пилу, тому не треба носити захисну маску під час роботи;

- простота в роботі: для роботи з кольоровими олівцями не потрібні додаткові матеріали чи обладнання, такі як розчинники або спеціальні поверхні;

- легкість виправлень: помилки легко коригувати за допомогою гумки, тому олівці є ідеальними для детальної та поетапної роботи.

Є кілька технік роботи з кольоровими олівцями, які можна застосовувати в різних художніх стилях. Ось деякі з них:

Перехресне штрихування (рис. 2.7а). Ця техніка передбачає накладання штрихів у різних напрямках; створює складні текстури та градації кольору.

Затінення (рис. 2.7б). Метод поступового нанесення кольору для створення м'яких переходів від світлого до темного, що дозволяє відтворити об'єм і глибину.

Змішування за допомогою спирту (рис. 2.7в). Використання спирту для розмивання ліній колірних олівців дає змогу створити плавні переходи кольору та надає малюнку ефекту акварелі.

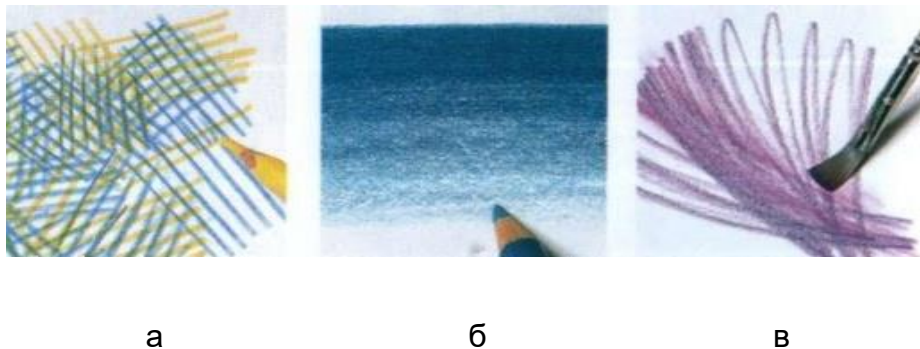


Рис. 2.7. Техніки роботи кольоровими олівцями

Крім цих технік, художники також експериментують з іншими способами, як-от накладання шарів для досягнення насиченого кольору або використання гумки для створення світлих акцентів. Кожна техніка додає індивідуальності роботі та дозволяє досягти різних художніх ефектів.

Папір для малювання кольоровими олівцями. Найоптимальніший варіант – використовувати папір, призначений для пастелі. Також можна застосовувати акварельний папір, але він підходить лише для м'яких або воскових олівців, оскільки через його текстуру складно наносити легкі штрихи та рівномірно вкривати поверхню твердими олівцями.

Крім того, можна використовувати спеціальний папір для кольорових олівців із гладкою або злегка текстурованою поверхнею. Він краще зберігає деталі й дозволяє досягти точних ліній і глибоких тонів, що робить його універсальним для різних технік. Вибір паперу залежить від бажаного ефекту й типу олівців, якими виконують роботу.

Під час вибору паперу звертайте увагу на його текстуру. Папір, пресований холодним способом, має шорстку та пористу поверхню, а папір, отриманий гарячим пресуванням, – гладку. Для тонкого, детального малюнка переважно підходить гладкий папір, а для ескізів – більш грубий. Для того щоб малюнок мав кращий вигляд, слід виконувати його на щільному папері, наприклад, на ватмані або на папері для акварелі [23].

На рис. 2.8 наведено роботу кольорових олівців на різних типах паперу:

а – кольорові олівці на папері різних відтінків;

б – кольорові олівці на текстурованому папері, призначеному для пастелі;

в – кольорові олівці на гладкому, середньозернистому та грубозернистому акварельному папері.

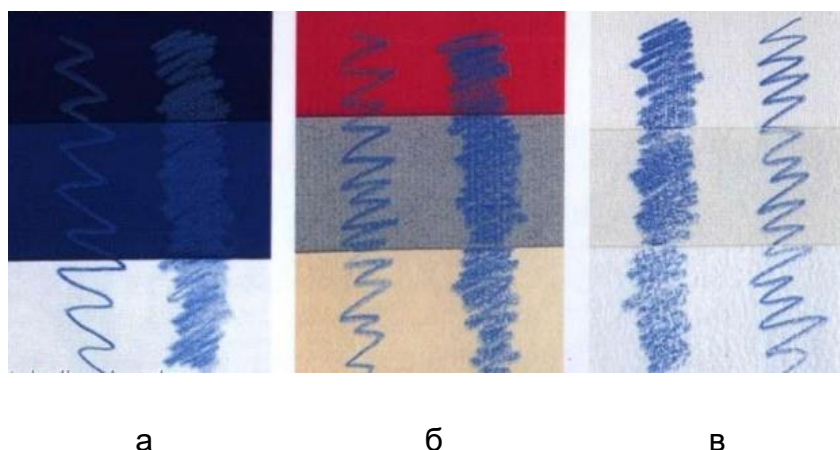


Рис. 2.8. Кольоровий олівець на різних типах паперу

Ілюстрації, виконані кольоровими олівцями, можуть суттєво відрізнятися залежно від типу паперу, на якому їх створено. Кожен вид паперу має свої унікальні текстурні властивості, які впливають на зовнішній вигляд і сприйняття роботи.

Гладкий папір (муну Bristol або офісний папір).

Ілюстрації на гладкому папері є більш чіткими та деталізованими, оскільки поверхня не має вираженої текстури. Колір легко розтушовувати, створюючи плавні переходи, однак досягти глибокої насиченості кольору може бути складніше. На гладкому папері олівці залишають чисті, акуратні лінії, що добре підходить для графічних малюнків, портретів або робіт із великою кількістю дрібних деталей.

Текстурований папір (наприклад, акварельний або пастельний).

Текстурований папір має чітко виражені волокна, які створюють зернисту поверхню. Ілюстрації на такому папері є більш «живими» та насиченими завдяки тому, що олівець краще вбирається в текстуру. Такі роботи часто мають цікаву фактурність, адже папір видно крізь штрихи, що додає відчуття глибини й об'єму. Це ідеально підходить для пейзажів або абстрактних композицій.

Крафт-папір, або колірний папір.

Використання крафтового або тонованого паперу створює зовсім інший ефект. Темний або кольоровий фон дозволяє олівцям бути яскравішими на контрасті з папером. Світлі кольори, особливо білі та пастельні тони, стають більш помітними, додаючи роботі об'єму та світлових акцентів. Це ідеальний варіант для створення атмосферних робіт із акцентом на світло й тіні.

Зернистий папір (наприклад, папір для пастелі).

Папір із зернистою текстурою надає ілюстрації особливого, трохи «розсипаного» вигляду. Олівці ковзають по поверхні нерівномірно, що може створювати цікаві ефекти змішування кольорів і накладення шарів. Це дозволяє художнику експериментувати з різними техніками, наприклад, із технікою накладання або розтушовування, створювати роботи з багатою текстурою.

Рецикльований папір, або папір із волокнистою структурою.

На такому папері ілюстрації мають природний, трохи грубий вигляд. Олівець поєднує з грубою текстурою, що додає ефекту «ручної роботи» й автентичності. Такі ілюстрації часто є м'якими і теплими, підходять для етюдів, ескізів або експериментальних робіт.

Отже, вибір паперу для малювання кольоровими олівцями значною мірою впливає на кінцевий результат роботи: від чіткості ліній до насиченості кольору та фактури. Кожен тип паперу надає унікальні можливості для творчого самовираження.

2.2. Акварель і акварельні олівці. Властивості фарб, інструментів, паперу для акварелі, техніка малювання. Допоміжні добавки для поліпшення властивостей фарби

Акварель (від фр. Aquarelle, італ. acquarello – водяниста) – це водорозчинна фарба, що виготовляють на основі природних або синтетичних пігментів, поєднаних із водорозчинними речовинами, такими як гуміарабік. Акварель використовують для створення художніх творів на папері або інших пористих поверхнях. Основною характеристикою акварелі є її прозорість, завдяки якій художники можуть досягати м'яких переходів кольорів і ефекту легкості.

Акварельні фарби розчиняють водою, і інтенсивність кольору залежить від кількості води, що додають. Цей матеріал відрізняється від інших фарб, таких як олійні або акрилові, швидкістю висихання та здатністю створювати багатошарові, делікатні зображення.

Акварель об'єднує риси живопису (насиченість тонів, створення форми та простору за допомогою кольору) та графіки (важлива роль паперу у формуванні зображення, відсутність виразного рельєфу мазка, притаманного живописним роботам).

Прозорість акварелі надає роботам характерної легкості та повітряності, що робить цей матеріал особливо цінним. Колір акварелі залежить від типу паперу, а прозорості досягають завдяки тому, що папір просвічує крізь шар фарби. Для отримання чистого кольору слід використовувати менше фарби і більше води, щоб білизна паперу краще просвічувала крізь тонкий шар.

Художню акварель виготовляють у формі:

а) твердої акварелі в плитках (рис. 2.9);



Рис. 2.9. Тверда акварель у плитках

б) напівтвердої акварелі в тубах (рис. 2.10), яка має пастоподібну консистенцію. Її плюсом є те, що вона підходить для робіт великого формату, коли фарби витрачають дуже інтенсивно. Можна економити час, оскільки її не треба розводити водою. Фарби просто видавлюють із тюбиків на палітру, а коли залишки фарб засохнуть, їх можна використовувати повторно, розвівши водою. Мінуси в тому, що набори в тубах мають обмежену колірну палітру – не більш ніж 12 кольорів [53].



Рис. 2.10. Напівтверда акварель у тубах

в) напівтвердої акварелі в кюветах (рис. 2.11). Виготовляють у картонних і пластмасових коробках. Плюсом коробки з пластмаси є те, що вона більш довговічна. Ви можете використовувати внутрішній бік її кришки як палітру для змішування фарб. Якщо кольори, які ви частіше використовуєте, закінчаться, то можна купити окремі кювети. Напівтверда акварель добре лягає на папір, має яскраві відтінки, які відмінно змішуються [53];



Рис. 2.11. Напівтверда акварель у кюветах

г) рідкої акварелі (рис. 2.12). Зазвичай продають у флаконах або баночках. Такий вид фарб має багату колірну гаму, а їхні відтінки яскраві та насичені. Їх можна застосовувати безпосередньо з ємності або розводити водою на палітрі. Крапельниця на кришці флакона дозволяє точно відміряти потрібну кількість фарби. Рідка акварель є особливо корисною під час роботи з аерографом.



Рис. 2.12. Рідка акварель

Особливості та склад акварельних фарб

Акварельні фарби складаються з рослинного клею (смоли акації), також містять гліцерин і мед. Для роботи цим видом фарб потрібні якісні пензлі з натурального ворсу (добре підходять білка та колонок), а також спеціальний папір. Папір для акварелі відрізняється добрим ступенем поглинання, а його зерниста (рельєфна) фактура надає обсягу і жвавості роботі. Що стосується пензлів, то основна вимога до них – це гнучкість: пензлі не мають обм'якати після макання у воду [2].

Особливість акварельного живопису полягає в тому, що він дозволяє створювати легкі, повітряні ефекти з плавними переходами кольорів, оскільки фарби наносять на папір м'якими, прозорими шарами. Цього досягають завдяки специфічному складу акварелі, яка містить пігмент і водорозчинний клей. Як сполучний компонент зазвичай використовують гуміарабік, хоча інколи його замінюють вишневим клеєм або декстрином, що робить фарбу дешевшою. До складу також входять мед, гліцерин, патока для підвищення еластичності й надання блиску, а також консерванти та зволожувачі. Ці добавки забезпечують яскравість, прозорість, пластичність і тривале зберігання фарб.

Щоб акварельна робота зберегла вигляд на довгий час, важливо звертати увагу на світлостійкість фарб. Виробники позначають тюбики або кювети з фарбами відповідно до рівня їх стійкості до світла.

Під світлостійкістю мають на увазі здатність фарби протистояти впливу світла, парів води і кислот у повітрі, не втрачаючи первинної насиченості й не змінюючи початкових відтінків. Чим вища світлостійкість акварельної фарби, тим довше кольори не тьмяніють. Треба розуміти, що всі фарби вигорають під впливом сонячного світла, тільки різною мірою. Важливо берегти свої роботи від прямих сонячних променів, а фарби купувати з високим показником світлостійкості, щоб нащадки змогли

гідно оцінити ваші шедеври. До речі, про ступінь світлостійкості свідчать позначки на упаковці у формі зірочок, яких на світлостійких фарбах від трьох до п'яти. Чим більше зірочок, тим вища світлостійкість: чим меншу зернистість, або гранулярність, має фарба, тим рівніше вона лягає на папір. Фарби з дрібно тертими пігментами не надають рельєфності поверхні, а під час використання гранульованих фарб (позначка G) після висихання спостерігають зернисту текстуру [53].

Головна особливість акварелі (лат. aqua – вода) – це прозорість її фарб. Унікальність цієї живописної техніки полягає в тому, що вона може повністю обходитися без білил. Замість них залишається білий колір паперу, який просвічується крізь прозорі фарби, а потрібного кольору досягають під час змішування фарб на палітрі або під час накладання їх одну на іншу прямо на папері. Звідси і складність цієї техніки: на відміну від гуаші, акварель майже не витримує перероблення. Невдало написане місце новим перекриттям можна тільки затемнити, але зробити світлішим уже не можна. Зазвичай таке перероблення замість кольору дає бруд. Тому перед тим, як зробити перший мазок пензлем, художник має подумки уявити собі весь подальший хід роботи [1].

Техніки малювання аквареллю

Перед початком роботи з акварельними фарбами їх слід трохи зволожити пензлем із чистою водою. Це потрібно для того, щоб фарба розбухла і її легше було набирати на пензель. Тестуйте колір і насиченість фарби на палітрі, яка має бути тільки білого кольору, щоб усі відтінки були такими, як на папері.

Малювати треба завжди рідкорозведеною фарбою, такою, що дозволяє побачити штрих олівця середньої інтенсивності на папері через шар фарби. Якщо ж шар фарби повністю приховує штрих олівця, то вона стає непрозорою, подібною до гуаші. Ілюстратору-початківцю може здатися, що густо нанесена фарба має привабливий вигляд на малюнку, але це враження зберігається лише доти, поки фарба не висохне. Разом з утратою вологості зникає свіжість і яскравість кольорів. Основна властивість акварелі – прозорість – за такої техніки втрачається.

У процесі малювання аквареллю важливо добре зволожувати пензель. Використання напівсухого пензля не рекомендують, оскільки ворсинки розділяються і розсипаються, не будучи з'єднаними фарбою. Це призводить до нерівних і сухих мазків. Коли пензель набирає

достатню кількість фарби, вона заповнює простір між ворсинками, з'єднуючи їх, що дозволяє створювати рівні та насичені мазки.

Акварельні фарби зазвичай містять невелику кількість кольорів у наборах, але, змішуючи їх, можна отримати широкий спектр відтінків. Найкраще змішувати фарби на палітрі, а вже готовий колір наносити на папір, замість того щоб експериментувати безпосередньо на малюнку. В іншому разі може виникнути неприємний ефект: малюнок стає забрудненим через накладання кількох шарів фарби.

Використання гумки може негативно вплинути на майбутній акварельний малюнок. Тому не варто наносити попередній малюнок олівцем занадто сильним натисканням: лінії та штрихи будуть надто темними, щоб їх можна було закрити фарбою, а на потертий гумкою папір фарба лягає погано.

Залежно від рівня вологості паперу розрізняють такі техніки акварелі, як робота «по мокрому» (відома також як англійська акварель) та робота «по сухому» (або італійська акварель).

На рис. 2.13 подано роботу, виконану в техніці «акварель».



Рис. 2.13. Робота в техніці «акварель» [53]

Акварельний малюнок створюють поступовим нашаруванням від світлих до темних відтінків. Найглибшого кольору досягають нанесенням кількох шарів один на інший, поки не буде бажаної насиченості. Таку техніку називають лесируванням. Важливо, щоб кожен шар фарби повністю висох перед нанесенням наступного. Це є основою класичної акварельної техніки.

Техніка акварелі «а la prima» (з італ. – за один раз) дозволяє завершити картину за один сеанс. Художник, який використовують цей метод, закінчує роботу до повного висихання фарби, на відміну від традиційної техніки, коли фарби наносять шар за шаром, чекаючи висихання кожного шару. Малювання аквареллю в техніці «а la prima» можна виконувати як на сухому, так і на вологому папері. Для роботи «по мокрому» папір попередньо змочують водою, і фарби, нанесені на вологу поверхню, створюють м'які переходи й відтінки. Для досягнення бажаного кольору фарбу можна наносити на ще вологий попередній мазок. Основна особливість методу полягає в тому, що малюнок виконують за один сеанс, колір кожного елемента наносять одразу, у повній насиченості, без нашарувань.

Метод, за якого нові кольори наносять на ще вологі шари фарби, називають технікою «по сирому». Він суттєво відрізняється від класичного методу лесування та є часто використовуваним на практиці. Основний недолік цього методу полягає в тому, що процес складно контролювати, оскільки фарба продовжує рухатися до повного висихання.

Класифікація акварельних технік охоплює різноманітні підходи, які дозволяють досягати різних художніх ефектів. У табл. 2.3 наведено основні акварельні техніки за різними критеріями, що допомагає легше орієнтуватися в різноманітні методів роботи з аквареллю.

Таблиця 2.3

Класифікації акварельних технік

Критерій класифікації	Типи технік	Пояснення
1	2	3
За ступенем вологості паперу	Акварель «по сухому» (італійська). Акварель «по вологому» (англійська). Комбінована техніка. Фрагментарно зволожений папір	Робота по сухому або вологому папері для різних ефектів
За кількістю шарів фарби	Одношарова акварель. Багатшарова акварель (лесування)	Використання одного шару фарби або накладання кількох шарів для глибших кольорів
За ступенем вологості пензля	Суха кисть. Напівсуха кисть. Мокра кисть	Кількість води на пензлі визначає текстуру мазків і розтікання фарби

1	2	3
За колірною палітрою	Монохромна акварель (гризайль). Дихромна акварель. Багатоколірна акварель	Використання одного, двох або більше кольорів для створення різних ефектів
За фарбувальними матеріалами	Чиста техніка акварелі. Акварель і білила. Акварель і пастель. Акварель і акварельні олівці. Акварель і туш. Комбінації	Додаткові матеріали, що використовують разом із аквареллю
За спеціальними ефектами	Акварель із сіллю. Акварель на м'якому папері. Акварель і чай. Акварель і харчова плівка. Розбризування	Техніки для створення унікальних текстур і ефектів за допомогою спеціальних матеріалів
За способами написання	Мазки. Заливка. Розтяжка. Витягування фарби. Резервування	Прийоми нанесення фарби на папір для різних художніх результатів

Папір для акварелі

Для акварельного живопису використовують чистий, білий і не м'ятий папір. Найкраще підходить щільний папір із легкою зернистістю, такий як ватман. Також можна використовувати напівватман або інший щільний зернистий папір для малювання. Багато видів паперу, які продають у наборах для креслення, не підходять для акварелі, оскільки краще підходять для роботи олівцем. Проте деякі види креслярського паперу можуть бути придатними для акварельного живопису.

Перед використанням папір для створення ілюстрацій потрібно протестувати. Деякі види паперу можуть бути покритими речовиною, що має властивості жиру: вода на такому папері збирається в краплі, через що мазки виходять нерівними, а контури форм на малюнку – нечіткими.

Акварельний папір має кілька важливих властивостей, які роблять його особливим і придатним для роботи з акварельними фарбами. Основні характеристики, на які слід звернути увагу:

Вологостійкість. Акварельний папір спеціально виготовляють для витримання значної кількості води. Він не розмокає та не деформується під час нанесення вологих мазків.

Текстура. Є кілька видів текстури акварельного паперу, які впливають на результат малюнка:

гладкий (сатиновий). Має дуже рівну поверхню, що підходить для детальних робіт і тонких ліній;

напівгладкий (грубий). Має легку текстуру, що дозволяє створювати м'які переходи кольору;

грубий (фабричний). Має виражену текстуру, що допомагає створювати цікаві ефекти та градації кольору.

Щільність, або вага. Акварельний папір зазвичай має велику товщину (плотність), що дозволяє йому витримувати великі обсяги води без розривів чи деформацій. Вагу паперу вимірюють у грамах на квадратний метр. Чим вища вага, тим товстіший папір, і він краще витримує змивання Під час роботи з вологими техніками. Найбільш популярні значення ваги для акварельного паперу коливаються в межах 200 – 300 г/м². Папір може мати щільність від 190 до 800 г/м².

Склад паперу, так само як і його вага, впливає на якість продукту. Уважають, що найкращий акварельний папір виготовлено зі 100 % бавовни. Однак варто зазначити, що зростання вмісту бавовни в папері може призводити до зменшення яскравості кольорів, але водночас поліпшує результати під час роботи з вологими техніками.

Наявність спеціального покриття. Деякі види акварельного паперу мають покриття, яке допомагає фарбам рівномірно розподілятися по поверхні, що запобігає нерівномірному нанесенню та «протіканню» фарби.

Колір. Акварельний папір зазвичай має натуральний білий або кремовий відтінок, що дає більш насичений вигляд фарб.

Стійкість до вигорання. Якісний акварельний папір виготовляють із безкислотних матеріалів, що запобігає жовтінню та вигоранню зображень із часом.

Можливість роботи з різними техніками. Акварельний папір може бути використано не тільки для акварельних фарб, але й для інших технік, таких як гуаш, акрил і туш.

Ці властивості роблять акварельний папір важливим елементом у процесі малювання.

Фактура акварельного паперу має значний вплив на результат живопису та створює різні ефекти під час використання акварельних фарб. Основні типи фактури акварельного паперу такі:

Гладка фактура (сатиновий).

Опис: має дуже рівну та гладку поверхню;

використання: цей тип паперу підходить для детального малювання та тонких ліній. Він забезпечує чіткість і точність, що дозволяє художникам створювати вишукані деталі;

ефекти: гладка поверхня дозволяє фарбі рівномірно розподілятися, що робить кольори більш насиченими.

Напівгладка фактура (грубий).

Опис: має легку текстуру, що надає малюнкам певної глибини;

використання: підходить для створення м'яких переходів кольору та градацій. Може бути використано як для деталей, так і для фонів;

ефекти: цей тип паперу допомагає створювати натуральні, м'які текстури і дозволяє фарбі трохи розтікатися.

Груба фактура (фабричний).

Опис: має виражену текстуру з рельєфними поверхнями;

використання: добре підходить для експериментів із кольором та створення цікавих ефектів. Часто використовують для більш вільних, імпровізаційних стилів живопису;

ефекти: груба фактура сприяє утворенню характерних ефектів, таких як патьоки та сплутування фарби, що надає роботам унікальності.

Фактура «кульбабки».

Опис: має особливу рельєфну текстуру, що нагадує маленькі горбики або «кульбабки»;

використання: відмінно підходить для створення живих, органічних ефектів;

ефекти: дозволяє фарбі створювати цікаві ефекти, додаючи малюнку динаміки.

Загальні характеристики фактури акварельного паперу:

вплив на техніку. Вибір фактури паперу може суттєво змінити спосіб нанесення фарби та результати, які можна отримати;

різноманітність. Різні фактури можуть бути комбінацією текстур для досягнення бажаного ефекту;

експерименти. Художники часто комбінують різні фактури та стилі, щоб створити унікальні візуальні ефекти.

Вибір фактури акварельного паперу залежить від стилю роботи художника та бажаного ефекту, тому важливо експериментувати, щоб знайти найбільш придатний варіант для своїх потреб.

Виготовляють переважно такі різновиди фактур:

HP (Hot Pressed) – Satine (french) (рис. 2.14). Гладкий папір, ідеально підходить для техніки «сухий пензель» – методу малювання, який дає змогу створювати півтони сухим пензлем і використовувати текстуру поверхні для утримання часток фарби. Він також підходить для робіт із високою деталізацією та реалістичністю.



Рис. 2.14. Папір Hot Pressed

NOT (Cold Pressed) – Grain Fin (french) (рис. 2.15). Невелика фактура, підходить для використання як у сухих, так і в мокрих техніках. При цьому фактури цього типу паперу можуть бути різними.



Рис. 2.15. Папір Cold Pressed

Rough – Torchon (french). Цей тип паперу має добре виражену фактуру і більше підходить для мокрих технік із низькою деталізацією. Добре підходить для великих робіт, надаючи їм об'ємності. На рис. 2.16 подано папір ручного відливу з грубою фактурою (рис. 2.16а) та папір машинного відливу з такою самою фактурою (рис. 2.16б).



а б
Рис. 2.16. Папір Rough Torchon

Техніка роботи з акварельним папером

Перед початком малювання папір потрібно підготувати. Як було зазначено раніше, на деяких типах паперу вода тримається погано. У такому разі його слід злегка зволожити вологою губкою або товстим пензлем, щоб весь аркуш став вологим. Зволожувати папір треба після нанесення малюнка олівцем, оскільки попереднє зволоження ускладнить цей процес. Іноді одна сторона паперу добре вбирає воду, а інша – ні. У такій ситуації перед малюванням можна зробити олівцем мазок чистою водою, щоб перевірити, на якій стороні вода лягає краще. Відповідно, із цієї сторони слід починати малюнок олівцем, а потім фарбами. Зволожений папір має добре просохнути.

Допоміжні добавки використовують для поліпшення властивостей фарби. Основою акварельних фарб є рослинні прозорі клеї – гуміарабік і декстрин, які легко розчиняються у воді. Акварельні фарби також містять пластифікатори на основі гліцерину та інвертованого цукру, що надає їм еластичності. Гліцерин допомагає зберігати вологу, запобігаючи висиханню фарб, їх крихкості та тріщинам. До складу акварельних фарб додають поверхнево активну речовину – бичачу жовч, яка сприяє рівномірному розподілу фарби по паперу та запобігає утворенню крапель. Для запобігання розвитку цвілі у фарби вводять антисептик – фенол. Ілюстрацію, виконану в техніці «акварель», подано на рис. 2.17.



**Рис. 2.17. Ілюстрація в техніці «акварель»
здобувачки вищої освіти ХНЕУ ім. Семе́на Кузне́ця Грабової А. С.**

Акварельні олівці – це художній інструмент, який поєднує властивості колірних олівців і акварельних фарб. Вони мають стрижень, виготовлений із пресованої акварелі, що дозволяє малювати як на сухій поверхні, так і використовувати воду для створення ефекту акварельного живопису. Після нанесення малюнка акварельні олівці можна розмивати водою, що надає роботі характерні для акварелі м'які переходи та прозорі шари.

Акварельні олівці бувають декількох типів: стандартні олівці з позначенням Watercolor або Watercolour (рис. 2.18), а також олівці-моноліти, які не мають дерев'яної оболонки. У таких олівців може бути паперова обгортка, частину якої легко зняти (рис. 2.19).



Рис. 2.18. Акварельні олівці

Олівці-моноліти використовують довше, оскільки сам олівець є стрижнем. Паперову обгортку таких олівців поділено на кілька частин, що дозволяє легко й акуратно видаляти її в міру використання олівця.



Рис. 2.19. Акварельні олівці-моноліти

Властивості акварельних олівців роблять їх універсальним інструментом для творчості. Основні характеристики акварельних олівців такі:

Подвійна функція. Акварельні олівці можна використовувати як звичайні кольорові олівці для малювання по сухій поверхні або додавати воду, перетворюючи штрихи в акварельні розводи з плавними переходами.

Можливість змішування. Штрихи акварельних олівців можна легко змішувати за допомогою води, створюючи нові відтінки, градієнти і м'які переходи кольорів.

Контрольованість. До моменту додавання води малюнок залишається чітким і деталізованим, що дозволяє точно працювати з дрібними деталями. Після розмивання вода створює ефект м'яких акварельних мазків.

Простота використання. Акварельні олівці не потребують додаткових інструментів, окрім пензлика та води, що робить їх зручними для швидких начерків і дорожніх замальовок.

Текстурні можливості. Залежно від типу паперу (гладкий, текстурований або акварельний) акварельні олівці можуть давати різний ефект – від чітких ліній до більш «розмитих» акварельних заливок.

Насиченість кольору. Вода активує пігмент, роблячи кольори більш яскравими і насиченими, що дозволяє досягати ефектів глибини та прозорості, характерних для акварельних фарб.

Можливість багат шаровості. Акварельні олівці дозволяють наносити кілька шарів кольору: після висихання одного шару можна додати інший, щоб створити складні ефекти або деталізувати малюнок.

Ці властивості роблять акварельні олівці гнучким і багатофункціональним інструментом для художників різного рівня.

Є безліч типів акварельних олівців, які відрізняються виробниками та якістю отриманих малюнків. На рис. 2.20 наведено приклади штригування акварельними олівцями.



Рис. 2.20. Зразки штригування акварельними олівцями

На рис. 2.21 подано ці самі зразки, тільки розмиті водою.



Рис. 2.21. Зразки штригування акварельними олівцями, розмиті водою

Техніки малювання акварельними олівцями

Малювання акварельними олівцями охоплює широкий спектр технік, які дозволяють поєднувати точність олівця з ефектами акварельного живопису. Основні техніки такі:

Малювання по сухому паперу. Найпростіший спосіб використання акварельних олівців – малювання по сухій поверхні. Це дозволяє створювати чіткі лінії, деталізовані штрихи та текстури. Роботу можна залишити в такому формі або пізніше розмити водою для створення плавних переходів.

Розмивання водою. Після нанесення штрихів акварельними олівцями їх можна розмити пензликом, змоченим у воді. Це дозволяє перетворити штрихи в акварельні заливки з м'якими, прозорими переходами кольору. Інтенсивність розмивання залежить від кількості нанесеної води.

Техніка «мокре по мокрому». Спочатку папір змочують водою, а потім на вологу поверхню наносять штрихи акварельними олівцями. Ця техніка створює ефект розтікань та несподіваних змішувань кольорів, що нагадує класичний акварельний живопис.

Сухе накладання. Після розмивання першого шару акварельних олівців можна наносити додаткові сухі штрихи поверх висушеного малюнка. Це дозволяє додати чітких деталей або створити текстурний ефект.

Нашарування кольорів. Ця техніка передбачає нанесення кількох шарів різних кольорів із проміжним розмиванням водою. Таким чином художник може створювати глибокі та складні відтінки й поступові переходи кольору. Кожен шар після висихання можна доповнити новим кольором або деталлю.

Використання акварельних олівців як фарб. Олівці можна використовувати як акварельні фарби: для цього потрібно провести олівцем по вологій поверхні або натерти стрижень на палітрі й розбавити водою. Це дозволяє створювати колірні заливки без штрихів, подібно до малювання акварельними фарбами.

Точкове змішування. У цій техніці олівці використовують для створення точкових штрихів або крапок, які потім частково розмивають водою. Це дозволяє зберегти частину оригінальної текстури олівця та додати розмиті акварельні акценти.

Техніка «зворотного розмивання». Спочатку наносять акварельний олівець і розмивають водою, а після висихання деталі промальовують знову олівцем. Це дає змогу поєднати плавність акварелі з точністю графічних елементів.

Застосування цих технік дозволяє експериментувати з різними ефектами й стилями, комбінуючи чіткість олівця з м'якими розмитими переходами акварелі.

Для розмивання акварельних олівців можна використовувати звичайний м'який пензель, змочений водою, або водяний пензель. Водяний

пензель (Water Brush) (рис. 2.22) – це спеціальний інструмент із вбудованим резервуаром для води, також відомий як пензель із резервуаром.



Рис. 2.22. Водяний пензель (Water Brush)

Папір для акварельних олівців

Папір для малювання акварельними олівцями має важливе значення для досягнення бажаного результату, оскільки від його властивостей залежить, який вигляд будуть мати і як працюватимуть кольори. Основні властивості такого паперу:

Щільність. Папір для акварельних олівців повинен мати високу щільність, зазвичай від 200 г/м² і більше. Це забезпечує його стійкість до намокання та запобігає деформації поверхні під час нанесення води. Легкий папір може швидко промокати, викликаючи зморшки або розриви.

Текстура. Папір може бути різним за текстурою:

гладкий (hot-pressed) папір підходить для детальних малюнків і чітких ліній, оскільки має рівну поверхню. Він є ідеальним для робіт, де потрібно зберегти точність штрихів, і забезпечує більш рівномірне розмивання олівців;

текстурований (cold-pressed) папір має шорстку поверхню, яка надає роботам більшої фактури. Такий папір краще вбирає воду і дозволяє створювати ефекти насиченості кольорів і цікавих розмивань;

зернистий папір (rough) має ще більш виражену текстуру, що дає змогу експериментувати з глибокими ефектами, накладенням шарів і змішуванням кольорів.

Водовбирна здатність. Папір для акварельних олівців повинен мати хорошу водовбирну здатність, щоб рівномірно вбирати воду і розчинені пігменти, не утворюючи калюж або нерівних плям. Це дозволяє досягти плавного розтушовування і переходів кольорів під час розмивання олівців водою.

Стійкість до розшаровування. Оскільки акварельні олівці часто використовують із водою, важливо, щоб папір був міцним і не розшаровувався. Хороший акварельний папір є стійким до тертя пензля та не ривається під час нанесення кількох шарів води.

Кислотність. Папір для акварелі зазвичай безкислотний, що гарантує його довговічність. Це запобігає пожовтінню та руйнуванню паперу з часом, забезпечуючи збереження малюнка.

Колір. Папір для акварельних олівців може бути різних відтінків, хоча найпоширенішим є білий. Білий папір забезпечує яскравість і чистоту кольорів, проте тонований або крафтовий папір може надати малюнку особливого характеру і контрасту.

Вибір паперу залежить від техніки, яку ви плануєте використовувати, та бажаного ефекту. Текстуrowаний папір дасть більше фактурності та динамічності, тоді як гладкий підходить для тонких і детальних робіт.

Переваги акварельних олівців над акварельною фарбою [28]:

1) зручність застосування – зручніше брати із собою на пленери або в подорожі. Часто в поїздці час обмежений, тому будь-який малюнок можна накидати акварельними олівцями, а вдома у звичній обстановці розмити його водою і допрацювати;

2) після розмиття роботи водою олівцем можна уточнювати деталі, робити акценти;

3) можливість передбачити результат. Працюючи на сухому папері, ви приблизно уявляєте, якою буде майбутня картина аквареллю, і якщо треба, можете скорегувати малюнок у процесі роботи над ним.

Недоліки в роботі з акварельними олівцями [28]:

1) зайві лінії не рекомендують видаляти гумкою. Для цього краще використовувати клячку, після чого непотрібні штрихи слід розмити і почекати, поки папір висохне;

2) якщо необхідно нанести додатковий шар кольору, то треба дочекатися, коли попередній висохне повністю, інакше ви подряпаєте вологий папір, що зробить малюнок брудним;

3) стежте за тим, щоб кінчик олівця був чистим, інакше видалити бруд із паперу буде непросто.

Акварельні олівці вирізняються насиченістю кольорів, можливістю коригувати малюнок до розмивання, а також здатністю малювати тонкі лінії. Вони передбачають широкий вибір відтінків і дозволяють змішувати

кольори безпосередньо на аркуші. Олівці ідеально підходять для створення ескізів, де лінія, підібрана під основний колір фрагмента, після розмивання стає непомітною. Найкраще зберігати олівці в алюмінієвій коробці або пеналі, оскільки картонні чи паперові упаковки швидко зношуються. Олівці-моноліти краще зберігати в пеналі або коробці зі спеціальними відділеннями для кожного олівця.

Ілюстрацію, виконану в техніці «акварельні олівці», наведено на рис. 2.23. Автор роботи – художниця Leo Ater. На рис. 2.23а зображено ілюстрацію, виконану акварельними олівцями по сухій поверхні, а на рис. 2.23б – із застосуванням розмивання водою.



а

б

Рис. 2.23. Ілюстрація в техніці «акварельні олівці». Автор – Leo Ater

2.3. Пастель. Властивості фарб, папір для пастелі, техніка малювання. Способи закріплення малюнка на поверхні

Пастель (фр. pastel від лат. pasta – тісто) – це група художніх матеріалів, спресовані, стерті в порошок фарби, які найчастіше виготовляють у формі м'яких кольорових олівців. Назву «пастель» мають як самі фарби, так і малюнки, створені в цій техніці [31].

Пастель виготовляють із суміші подрібнених порошкових барвників із додаванням скріплюючих і вибілюючих речовин, таких як крейда, гіпс і тальк. Завдяки цим компонентам пастель набуває ніжних відтінків, що надають малюнкам, виконаним у цій техніці, особливого характеру.

Пастель може бути твердою, напівтвердою або м'якою. М'яка пастель містить більше пігменту й менше сполучних речовин, що робить її ідеальною для розтушовування та створення м'яких контурів. Тверда пастель, навпаки, дозволяє створювати більш чіткі лінії та деталі.

Малювання пастеллю потребує спеціальної підготовки, оскільки матеріал легко осипається. Роботи зазвичай фіксують за допомогою спреїв-фіксаторів або накривають склом для збереження. Пастельну техніку використовують як для створення швидких начерків, так і для масштабних деталізованих творів мистецтва.

Пастель класифікують на три основні типи:

1) суху пастель (рис. 2.24), яку поділяють на м'яку, середню та тверду;



Рис. 2.24. Суха пастель

2) масляну пастель (рис. 2.25);



Рис. 2.25. Масляна пастель

3) воскову пастель (рис. 2.26).



Рис. 2.26. **Воскова пастель**

Є такі різновиди м'якої пастелі:
палички круглої або циліндричної форми;
палички прямокутної форми;
пастельний олівець у дерев'яному корпусі.

Пастель має низку унікальних властивостей, які роблять її популярним інструментом серед художників. Основні характеристики пастелі такі:

Ніжність кольорів. Завдяки використанню пігментів у поєднанні з крейдою, гіпсом або тальком пастель створює м'які, приглушені відтінки. Ці ніжні кольори дозволяють виконати витончені та плавні переходи між різними тонами, що надають зображенням глибини й багатства.

Матова текстура. На відміну від масляних чи акрилових фарб, пастель має матову поверхню. Це додає малюнкам природного вигляду та позбавляє їх блиску, зберігаючи насиченість кольорів.

Легкість змішування. Пастель легко змішувати на поверхні, що дає змогу створювати градієнти, плавні переходи та багаті колірні ефекти. Завдяки цьому художники можуть отримати різноманітні відтінки прямо на папері або полотні.

Швидкість нанесення. Завдяки тому, що пастель – сухий матеріал, її не потрібно розводити водою або іншими рідинами. Колір можна наносити одразу, що значно прискорює процес малювання. Це дозволяє легко експериментувати з композицією.

Крихкість і осипання. Пастель дуже тендітна й легко осипається з поверхні. Це один із її ключових недоліків, через який роботи часто потребують фіксації спеціальними спреями або зберігання під склом.

Відкриті пігменти. Пастель, особливо м'яка, містить високий відсоток чистого пігменту. Завдяки цьому кольори виходять дуже насиченими та яскравими, навіть якщо зовні пастель має м'який і приглушений вигляд.

Тактильність. Пастель наносять безпосередньо на поверхню, що дає змогу художникам контролювати насиченість кольору і створювати різноманітні текстури за допомогою пальців, розтушовки або спеціальних інструментів.

Гнучкість застосування. Пастель підходить як для швидких, експресивних замальовок, так і для детальних, тривалих робіт. Вона дозволяє працювати і в малих форматах, і на великих полотнах.

Ці властивості роблять пастель універсальним засобом для створення як вишуканих реалістичних творів, так і експресивних, абстрактних композицій.

Техніка малювання пастеллю

Техніка малювання пастеллю вирізняється унікальною текстурою та матовою поверхнею, що робить її відмінною від інших видів живопису. Завдяки відсутності блиску пастельні роботи є живими та елегантними, зберігаючи природність кольорів. Художник наносить пігмент безпосередньо на основу, що надає процесу малювання особливого тактильного та чуттєвого характеру.

Техніки малювання пастеллю відзначаються великою різноманітністю і підходять для створення як швидких ескізів, так і складних художніх творів. Ось кілька основних технік, які використовують художники під час роботи з пастеллю:

Штрихування. Штрихування – це техніка нанесення коротких або довгих штрихів пастеллю, які можуть бути перпендикулярними або паралельними. Штрихи накладають один на одного, створюючи текстурні ефекти і глибину кольору. Цей метод дозволяє досягти контрасту та чіткості форм.

Розтушовування. Розтушовування полягає в розгладжуванні пастелі на поверхні пальцями, спеціальними інструментами (розтушовками) або тканиною. Це дозволяє створювати плавні переходи між кольорами, м'які контури та приглушені відтінки. Особливо часто цю техніку використовують для передавання світлотіні та об'ємів.

Накладання шару на шар (лесування). Техніка накладання шару на шар полягає в нанесенні різних кольорів один на інший, без їх змішування. Це дозволяє досягти багатих тональних переходів і глибини кольору. Нижні шари часто просвічуються через верхні, що додає картині складності та текстурності.

Точкове нанесення. Точкове нанесення, або пуантилізм, – це техніка створення малюнка за допомогою дрібних точок або коротких дотиків пастелі. Такий метод добре підходить для передавання світла, текстури та гри кольорів. Різноколірні точки можуть оптично змішуватися на відстані, створюючи цікаві ефекти.

Вискоблювання. Ця техніка передбачає зняття або вискоблювання частини нанесеного шару пастелі гострим інструментом або лезом. Вона допомагає створювати чіткі лінії, виділяти деталі або коригувати малюнок. Особливо ефективною є для створення тонких контурів або світлових акцентів на темному фоні.

Градiєнтне розтушовування. Цей метод передбачає поступовий перехід від одного кольору до іншого зі створенням плавних градієнтів. Градієнтне розтушовування використовують для створення ефекту світла, тіней або атмосфери на картині. Пастель змішують на поверхні, створюючи ефектні переходи між різними відтінками.

Малювання на тонованому папері. Пастель часто використовують на тонованому папері, що дозволяє працювати не лише зі світлими, але й з темними відтінками. Тонований папір задає основний фон, а пастель використовують для додавання деталей, світла і тіней. Це додає малюнку глибини та об'єму.

Накладання пастелі пальцями. Пальцями можна не тільки розтушовувати, але й безпосередньо наносити пастель. Такий спосіб дозволяє художнику контролювати інтенсивність кольору і створювати як м'які, так і чіткі лінії. Ця техніка є особливо ефективною для швидких замальовок.

Змішана техніка. Художники часто комбiнують пастель з іншими матеріалами, такими як акварель або туш. Це дає нові можливості для експериментів із текстурою та кольором. Наприклад, пастель можна накладати поверх акварелі для створення яскравих акцентів або використовувати в поєднанні з вугіллям для посилення контрастів.

Фіксація. Оскільки пастель легко осипається, багато художників використовують спеціальні спреї-фіксатори для закріплення роботи.

Фіксація дозволяє зберегти шар пастелі на папері й уникнути осипання пігменту.

Папір для пастелі

Пастель потребує фактурної поверхні – такий папір має властивість утримувати пігмент. Якщо ж малювати на гладкому папері, частки пастелі будуть зісковзувати, тобто осипатися.

Папір для пастелі є важливим елементом у техніці малювання, адже він впливає на текстуру, глибину кольору і загальний вигляд роботи.

Основні особливості паперу для пастелі:

Текстура паперу (фактура). Папір для пастелі зазвичай має шорстку або зернисту поверхню, яка допомагає утримувати пігмент на аркуші. Шорсткість дозволяє пастелі краще прикріплюватися до паперу та зберігати насиченість кольорів. Чим грубша текстура, тим більше пастелі можна нанести і створити багат шарові ефекти. Популярні типи текстури – це «оксамитовий», «пісочний» або «зернистий» папір.

Щільність паперу. Щільність паперу визначається його товщиною та стійкістю. Для пастелі використовують папір із високою щільністю (від 160 г/м² і вище), оскільки він має витримувати кілька шарів пігменту і розтушовування. Такі аркуші не рвуться і не деформуються під час малювання.

Тонований папір. Пастель часто наносять на тонований папір, який має різні кольорові відтінки. Це може бути сірий, бежевий, блакитний, зелений чи будь-який інший колір. Тонований папір є фоном для роботи, створюючи атмосферу і глибину, а також підкреслюючи світлі та темні акценти пастелі. Він дозволяє художнику працювати не лише з кольорами пастелі, а й із самим фоном, що збагачує композицію.

Види паперу для пастелі. Є різні види паперу, які підходять для пастельної техніки:

абразивний папір. Це спеціальний вид паперу, схожий на наждачний, який має грубу поверхню. Він дає змогу художнику наносити дуже багато шарів пастелі, створюючи об'ємні та насичені роботи;

папір із велюровим покриттям. Такий папір має м'яку, бархатисту текстуру, яка надає роботам особливої делікатності й глибини;

текстурований папір. Це класичний вибір для пастельної техніки, із чіткою текстурою, що дозволяє пастелі легко осідати на поверхні.

Вибір паперу для пастелі має велике значення, оскільки він впливає на кінцевий результат роботи, зокрема на те, як пігмент взаємодітиме з поверхнею та який вигляд матиме готовий малюнок.

Є такі види паперу для роботи з пастеллю: наждачний (спеціальний формат, створений для художніх робіт; виготовляють у великих аркушах), пастельна дошка (папір, виготовлений із подрібненої пробки), оксамитовий папір із бархатистою поверхнею (яка дозволяє пом'якшувати штрихи пастеллю). Ці три типи паперу дуже надійно утримують пастель, що майже виключає її осипання. Також можна працювати на акварельному папері.

На рис. 2.27а, б і рис. 2.28а, б наведено різні типи паперу та штрихи, нанесені пастеллю:



а – лінія і штрихи боковою поверхнею м'якої пастелі на папері Ingres



б – лінія і штрихи боковою поверхнею м'якої пастелі на папері Mi-teintes

Рис. 2.27. Різні типи паперу для пастелі



а – лінія і штрихи боковою поверхнею м'якої пастелі на художньому наждачному папері



б – лінія і штрихи боковою поверхнею м'якою пастелі на оксамитовому папері

Рис. 2.28. Різні типи паперу для пастелі

На рис. 2.29 подано лінію і штрихи бічною поверхнею м'якої пастелі на фактурному папері для акварелі.



Рис. 2.29. **Різні типи паперу для пастелі**

Пастель має чудовий вигляд на темному тлі, тому для малюнків пастеллю часто вибирають кольоровий або тонований папір, зазвичай чорний, темно-синій чи темно-коричневий. Світлі відтінки пастельних олівців особливо яскраво виділяються на темному затонованому папері. На світлому ж фоні, особливо якщо він затонований, зображення предметів може бути не таким чітким. У таких випадках рекомендують обводити контури предметів чорним або коричневим кольором, щоб зробити ілюстрацію більш виразною і чіткою.

Закріплення роботи на поверхні. Оскільки пастель погано тримається на папері, її потрібно фіксувати. Для цього використовують спеціальний розчин, який наносять пульверизатором. Однак при цьому кольори можуть змінюватися, а яскравість фарб втрачатися, адже відтінки стають темнішими. Найкращий спосіб зберегти роботу пастеллю – не фіксувати її, а прикрити склом.

У цій техніці часто використовують різні закріплювачі, відомі як фіксативи. Сучасні фіксативи – це розчини полівінілацетатної смоли (ПВАС) у денатурованому спирті. Вони є настільки ж ефективними, як і традиційні фіксативи на основі шелаку. ПВА-фіксативи створюють покриття на поверхні або абсорбуються пігментом, змінюючи показник заломлення світла, що надає пастелі світлішого і прозорішого відтінку.

Результат роботи масляною пастеллю наведено на рис. 2.30а і рис. 2.30б. Автор роботи – здобувач вищої освіти ХНЕУ ім. С. Кузнеця Грабова А. С. Ілюстрацію виконано на заздалегідь затонованому папері.



а – масляна пастель

б – робота, покрита фіксатором

Рис. 2.30. **Результат роботи масляною пастеллю.**
Робота здобувачки ХНЕУ ім. С. Кузнеця Грабової А. С.

Робота, закріплена фіксатором, є світлішою, на відміну від роботи, яку не покрито фіксатором.

2.4. Акрил. Властивості фарб, папір для акрилу, техніка малювання

Акрилові фарби – це фарби на водній основі, які швидко висихають. Складаються з пігменту, змішаного із синтетичним акриловим полімером. Після висихання акрил утворює водонепроникну, стійку до впливу світла і часу плівку. Їх можна розбавляти водою до потрібної консистенції та використовувати на різних поверхнях, таких як папір, полотно, дерево, скло та інші матеріали.

Головними перевагами акрилових фарб є швидке висихання, стійкість до вицвітання і можливість нанесення в кілька шарів. Фарби можуть імітувати текстуру масляних або акварельних фарб залежно від техніки нанесення.

Основні властивості акрилових фарб:

Швидке висихання. Акрилові фарби висихають значно швидше, ніж масляні. Це дозволяє працювати швидкими темпами та накладати кілька шарів за короткий час.

Стійкість до води після висихання. Після висихання акрил утворює водонепроникну плівку, що робить картину стійкою до вологості і придатною для використання в умовах підвищеної вологості.

Еластичність. Акрилові фарби утворюють еластичне покриття, яке не тріскається під час висихання, що дозволяє використовувати їх на різних поверхнях, зокрема тканині, дереві, полотні та інших матеріалах.

Можливість зміни текстури. Їх можна розводити водою для отримання акварельного ефекту або використовувати в густій формі для досягнення фактурних мазків, подібних до масляного живопису.

Яскравість кольорів. Акрилові фарби відомі своїми насиченими кольорами, які не тьмяніють із часом. Вони забезпечують яскраві та інтенсивні відтінки.

Стійкість до вицвітання. Акрилові фарби стійкі до дії ультрафіолетових променів, що запобігає вицвітанням кольорів на світлі.

Універсальність. Ці фарби можна використовувати на різних поверхнях (полотно, папір, дерево, скло, метал), що робить їх дуже універсальними для різних видів творчості.

Нетоксичність. Більшість акрилових фарб нетоксичні й безпечні для використання, оскільки їх виготовляють на водній основі, на відміну від масляних фарб, які містять токсичні розчинники.

Виробники акрилових фарб також створюють *спеціальні добавки*, що дозволяють досягати різних ефектів. Зазвичай ці добавки виготовляють у формі емульсій. Є різні види емульсій: глянцевої, матової, гелі, розріджувачі, сповільнювачі висихання тощо. Розгляньмо їх докладніше.

Глянцева емульсія – це акрилова полімерна основа, яку використовують у виробництві акрилових фарб. Вона має добрий вигляд, коли містить усі необхідні компоненти для формування якісної захисної плівки.

Матова емульсія – це та сама глянцева основа, до якої додають матовий реагент, наприклад воскову емульсію, або неорганічний компонент, наприклад кварц. Завдяки таким добавкам фарба стає густішою порівняно з глянцевою емульсією.

Гель – це добавка, що містить згущувачі, такі як целюлозні або поліакрилові сполуки. Гель виконує функцію наповнювача, збільшуючи прозорість акрилової фарби без зміни її структури.

Розріджувач дозволяє розбавляти акрилові фарби без утрати інтенсивності кольору. Він містить зволожувальні добавки, які допомагають руйнувати структуру гелю.

Сповільнювач використовують для збільшення часу висихання акрилових фарб, адже вони висихають дуже швидко. Ці засоби виготовляють на основі пропіленгліколю у формі гелів або рідини.

Текстурний гель (гель-медіум) робить акрилову фарбу густішою без зміни її кольору, що ідеально підходить для нанесення щільних мазків. Його використовують для техніки імпасто. Є чотири варіанти гелю: з керамікою, сумішшю волокон, натуральним піском або смолою, кожен із яких надає різну текстуру.

Структурна паста схожа за консистенцією на шпаклівку і є більш густою, ніж гель. Вона робить фарбу світлішою. Під час роботи з пастою важливо дати кожному шару добре висохнути, перш ніж наносити наступний, оскільки товстий шар може потріскатися в процесі висихання.

Акрилові фарби виготовляють:

а) у банках (рис. 2.31);



Рис. 2.31. Акрилова фарба в банках

б) у тубах (рис. 2.32);



Рис. 2.32. Акрилова фарба в тубах

в) в аерозолях (рис. 2.33).



Рис. 2.33. Акрилова фарба в аерозолі

Техніка малювання. Перед початком роботи з акриловими фарбами поверхню потрібно очистити від пилу і забруднень. Роботи слід виконувати за температури не нижче 10 °С. Акрилові фарби можна наносити пензлем,

валиком або методом розпилення. Інструменти, ємності та плями очищають водою до того, як фарба висохне, оскільки акрил швидко твердне на повітрі. На відміну від олійних фарб, акрил не пошкоджує поверхню, тому її можна не ґрунтувати. Однак ґрунтовка дозволяє змінювати колір або текстуру основи, якщо це потрібно.

Техніка малювання акриловими фарбами є дуже універсальною та популярною завдяки властивостям цих фарб. Вони поєднують можливості, що нагадують як масляний, так і акварельний живопис, але мають свої унікальні особливості.

Основні техніки малювання акриловими фарбами:

Шарове нанесення (лазур). Акрилові фарби можна наносити в кілька прозорих шарів, що дає змогу створювати глибину та насиченість кольорів. Для цього фарби розбавляють водою або спеціальними медіумами, щоб зробити їх більш прозорими.

Імпасто. Це техніка нанесення густих шарів фарби, що створює виразну фактуру на полотні. Акрилова фарба швидко висихає, тому можна працювати великими мазками, які створюють об'ємні елементи. Використовують спеціальні текстурні гелі або пасти, які дозволяють робити фарбу ще густішою.

Сухий пензель. Ця техніка полягає в тому, що на пензель беруть дуже малу кількість фарби і наносять її легкими, майже сухими дотиками на поверхню. Це дозволяє створювати легку фактуру або градієнт кольору, особливо під час роботи на грубих поверхнях.

Градієнт (градація кольору). У цій техніці фарбу наносять від темного до світлого відтінку з плавним переходом між ними. Це створює м'які переходи і тіні, схожі на ефект акварелі. Фарбу розбавляють водою для плавного переходу від одного кольору до іншого.

Мокре по мокрому. Ця техніка передбачає нанесення нових шарів фарби на ще не висохлу фарбу, що дозволяє кольорам змішуватися прямо на полотні і створювати м'які переходи між ними. Використовують для створення м'яких форм, неба чи води.

Малювання на тонованому тлі. Акрилові фарбу часто використовують на заздалегідь підготовленому кольоровому фоні. Це дозволяє створювати контраст і глибину в малюнках, особливо під час роботи з темними і світлими кольорами.

Трафаретна техніка. За допомогою трафаретів і акрилових фарб можна створювати чіткі геометричні або декоративні форми. Для цього фарбу наносять через трафарет пензлем або губкою.

Акрилова техніка дозволяє експериментувати з різними інструментами – пензлями, мастихінами, губками – і підходить для різних жанрів живопису, від абстракції до реалістичних картин. Завдяки швидкому висиханню акрил дає змогу швидко виправляти помилки, що робить його дуже зручним для художників будь-якого рівня.

2.5. Гуаш. Властивості фарби, техніка малювання

Гуаш (фр. gouache, італ. guazzo – водяна фарба) – це вид фарби на водній основі, що виготовляють із пігменту, який змішують із водорозчинним сполучником, часто з додаванням крейди або іншого білилого матеріалу для збільшення її непрозорості. Вона характеризується насиченими кольорами, матовою поверхнею після висихання та можливістю легкої корекції в процесі роботи.

Основні характеристики гуаші:

1) непрозорість: на відміну від акварелі, гуаш утворює щільні покриття і може повністю перекривати нижні шари фарби;

2) матова текстура: після висихання фарба має матову, іноді оксамитову поверхню;

3) розведення водою: фарбу можна розводити водою до потрібної консистенції, що робить її дуже гнучкою у використанні;

4) швидке висихання: гуаш висихає відносно швидко, що дозволяє швидко наносити нові шари або працювати над деталями;

5) легкість у корекції: навіть після висихання фарбу можна трохи зволожити та виправити неточності або змішати кольори.

Властивості гуаші. Гуашевими фарбами можна малювати на різноманітних поверхнях, таких як папір, картон, дерево та тканина. Їх можна змішувати, створюючи нові відтінки та кольори. Для отримання світлих тонів додають білила, оскільки вони непрозорі й не пропускають світло через шар фарби. У наборах гуаші завжди є біла фарба.

Варто пам'ятати, що після висихання гуаш стає трохи світлішою. Готовий малюнок, виконаний цією фарбою, матиме матову поверхню.

Основні плюси та мінуси використання гуашевих фарб подано в табл. 2.4.

Таблиця 2.4

Плюси та мінуси використання гуашевих фарб

Переваги	Недоліки
Насичені та яскраві кольори	Утрата яскравості після висихання (злегка світлішає)
Можливість перекривати попередні шари фарби	Чутливість до вологи після висихання
Легкість у корекції, навіть після висихання	Можливе тріскання під час нанесення товстих шарів
Підходять для різних поверхонь (папір, дерево, тканина)	Менша довговічність порівняно з іншими фарбами (наприклад, олійними)
Швидко висихає	Матова поверхня може бути недоліком для деяких художніх стилів
Легко розчиняються у воді	Потребують зберігання готових робіт під захистом від вологи
Доступна за ціною	Менша прозорість порівняно з аквареллю

Пензлі для гуаші можуть бути такими самими, як і для олійних фарб, тобто із щетини, але також підходять і пензлі для акварелі, зокрема колонкові.

Техніка малювання. Техніка малювання гуашшю дозволяє використовувати різноманітні прийоми: наносити мазки за формою, горизонтально, пунктиром або поєднувати тонкі та товсті мазки. Гуаш часто застосовують у декоративному живописі та для створення різних ескізів. Її також широко використовують для кольорових начерків. Вона зручна у використанні й дає змогу вносити зміни під час роботи.

Шар гуаші середньої товщини висихає від 30 хвилин до трьох годин, залежно від рівня вологості. Одна з труднощів роботи з гуашшю полягає в тому, що після висихання кольори стають світлішими через наявність у складі білил. Тому потрібно тренуватися, щоб досягти бажаного кольору в кінцевому результаті, і мати певний досвід для точного передбачення потрібного тону.

Поверхня для малювання гуашшю має вбирати воду, щоб фарба добре закріплювалася, рівномірно лягала і не обсипалася після висихання. Найбільш поширеною і доступною основою для гуаші є щільний папір, наприклад, креслярський, картон або щільний акварельний папір. Папір із шорсткою текстурою є кращим, оскільки він забезпечує краще зчеплення фарби з поверхнею і рівномірніше нанесення. Малювати можна також на дерев'яних і глиняних поверхнях.

Гуаш широко використовують у живописі, ілюстрації, графіці та навіть для дитячої творчості, завдяки простоті у використанні й яскравим кольорам.

2.6. Олія. Властивості фарби, підготовка поверхні для малювання

Олійні фарби складаються зі сполучника (рідкої олії), змішаного з порошкоподібним пігментом. Олія зв'язує часточки пігменту й надає їм консистенції, потрібної для нормального нанесення на поверхню. Пере-терті з олією фарбувальні речовини утворюють пастоподібну олійну фарбу. Завдяки сполучній речовині фарби, висихаючи, утворюють міцні, тверді та стійкі до зовнішніх впливів барвисті плівки [25].

Блиск, прозорість, стійкість до світла та збереження кольорів у живописі залежать від якості сполучних речовин, а також від умісту воску і в деяких випадках – смоли. У техніці олійного живопису використовують природні та штучні мінеральні барвники. Натуральні мінеральні пігменти вважають найбільш міцними та стійкими до впливу світла.

Основною сполучною речовиною в олійних фарбах є рослинна олія. У живописі використовують лише ті види олій, які після висихання на будь-якій поверхні здатні утворювати міцні, еластичні та стійкі до зовнішніх факторів, зокрема вологості та температурних змін, плівки. Найкраще цим вимогам відповідають лляна, горіхова, макова, соняшникова та конопляна олії.

Ґрунтування полотна виконують для поліпшення зчеплення фарби з основою, захисту від пошкоджень, викликаних зміною температури та вологості, а також для поглинання надлишкової сполучної речовини із шару фарби. Окрім цього, ґрунтовка впливає на текстуру поверхні для живопису. Вона має добре прикріплюватися до основи

та наступних шарів, бути еластичною і рівномірною, без утворення потовщень.

Для кожної роботи важливо підбирати відповідну ґрунтовку, оскільки це може полегшити та прискорити процес. На заздалегідь проклеєне полотно можна наносити будь-який тип ґрунтовки: емульсійну, олійну, клейову, комбіновану або синтетичну. Кожна із цих ґрунтовок має свої унікальні властивості.

За хімічним складом ґрунтовки на основі олії менш стійкі, ніж клейові. Однак клейова ґрунтовка не забезпечує достатньої гнучкості, тому може легко тріскатися і ламатися під час згортання полотна в рулон. Проте вона не потребує тривалого часу для висихання, має матову поверхню та забезпечує хороше зчеплення із шаром фарби, на відміну від олійної ґрунтовки, яка висихає довше.

Олійна ґрунтовка – це суміш олійної фарби з розріджувачем або лаком, яка створює глянцеvu поверхню. Для її повного висихання потрібен тривалий час, після чого вона стає непроникною для наступних шарів фарби, не поглинає олію, що погіршує зчеплення між шарами.

Олійну ґрунтовку наносять на заздалегідь проклеєне полотно у два шари. Перший шар накладають малярським ножом або шпателем із сильним натисканням, щоб фарба заповнила всі пори полотна. Важливо, щоб полотно було добре проклеєно, інакше олія з фарби може проникнути в нього, що призведе до швидкого окислення, втрати міцності та руйнування полотна, яке стає крихким, як папір.

До підготовки полотна під олійні фарби висувають такі основні вимоги:

Проклеювання полотна. Полотно має бути ретельно проклеєним для захисту від проникнення олії з фарб, що запобігає його окисленню, втраті міцності та руйнуванню. Проклеювання заповнює пори полотна і створює захисний бар'єр.

Вибір відповідної ґрунтовки:

для роботи з олійними фарбами використовують олійну або комбіновану ґрунтовку. Вона має забезпечувати хороше зчеплення між шарами фарби та основою;

ґрунтовку слід наносити рівномірно, без потовщень або пропусків, щоб вона не утворювала тріщин після висихання.

Товщина і кількість шарів ґрунтовки. Полотно потрібно ґрунтувати в кілька шарів (зазвичай у два). Перший шар слід наносити з натисканням, щоб фарба заповнила пори тканини, а наступні шари рівномірно розподіляють для створення гладкої поверхні.

Час висихання. Олійна ґрунтовка потребує достатнього часу для повного висихання перед початком роботи. Недостатнє висихання може призвести до поганого зчеплення фарб.

Текстура поверхні. Поверхня полотна повинна бути гладкою або мати необхідну текстуру (залежно від техніки художника), що забезпечує рівномірне нанесення фарби та відповідний художній ефект.

Еластичність. Ґрунтовка має бути еластичною, щоб полотно могло витримувати натяг без утворення тріщин або відшаровувань фарби.

Ці вимоги допомагають створити надійну основу для живопису олійними фарбами, зберігаючи довговічність і якість роботи.

Лаки в олійному живописі відіграють важливу роль як завершальний етап у процесі створення картини, а також для її довговічності та збереження. Їхні основні функції та властивості можна розділити на кілька категорій.

Основні функції лаків:

1. Захист поверхні:

створює прозорий захисний шар на поверхні картини, що захищає фарбовий шар від пилу, бруду, подряпин і механічних пошкоджень;

захищає фарби від негативного впливу зовнішнього середовища, таких як волога, температурні коливання, а також від ультрафіолетового випромінювання, яке може спричинити вицвітання кольорів.

2. Поліпшення оптичних властивостей:

надає картині рівномірного блиску (глянцевого, напівматового або матового, залежно від типу лаку). Це допомагає усунути нерівномірний блиск шарів фарби, який може виникати через різницю в поглинанні світла різними пігментами;

робить кольори більш насиченими та яскравими, підкреслюючи глибину тіней та інтенсивність світлих ділянок.

3. Консервація: забезпечує тривалий захист живопису, зберігаючи його первісний вигляд на багато років. Якщо з часом лак змінює колір або тріскається, його можна зняти та оновити, не пошкоджуючи шар фарби.

Види лаків:

1. Дамаровий лак є одним із традиційних природних лаків, який виготовляють із смоли дамарового дерева. Надає картині теплого глянце, і його часто використовують як фінішний лак. Проте з часом може жовтіти та потребувати реставрації.

2. Мастиковий лак – лак із натуральної смоли мастики, який має схожі властивості з дамаровим лаком. Мастиковий лак забезпечує дуже блискучу поверхню, але є менш стійким до зовнішніх впливів і з часом може тріскатися або жовтіти.

3. Синтетичні лаки – сучасні лаки, зроблені на основі синтетичних смол, таких як акрилові чи полімерні. Є більш стійкими до зношування, менше жовтіють із часом і надають різних рівнів блиску. Вони також менш схильні до тріщин.

4. Ретушний лак – тимчасовий лак, який використовують між етапами роботи, щоб зробити кольори свіжішими та полегшити роботу над деталями. Він швидко сохне, і згодом його можна перекрити фінішним лаком.

Використання лаків:

нанесення. Лаки наносять після повного висихання шару фарби, що може зайняти кілька місяців або навіть років залежно від товщини шару та умов висихання. Лак наносять тонким рівним шаром за допомогою пензля або розпилювача;

видалення та оновлення. Із часом лак може змінювати свої властивості, тому в разі потреби його можна зняти за допомогою спеціальних розчинників і нанести новий шар.

Недоліки та застереження:

природні лаки з часом мають тенденцію до жовтіння, особливо якщо картина зазнає впливу сонячного світла;

неправильно нанесений або занадто товстий шар лаку може утворити бульбашки або тріщини, що призведе до потреби реставрації.

Лаки є важливим елементом завершення олійного живопису, що забезпечує естетичний вигляд і довговічність роботи.

Пензлі. Під час роботи з олійними фарбами ілюстратори використовують щетинні пензлі зі свинячої щетини (рис. 2.34).



Рис. 2.34. Щетинні пензлі зі свинячої щетини

У живопису використовують плоскі щетинні пензлі. Такі самі пензлі меншого розміру часто застосовують для створення світлотіней. Для деталізації малюнків використовують круглі та плоскі пензлі з колонковим ворсом, виготовлені з волосу колонка.

Мастихін (шпатель). Мастихін (від італ. mestichino – шпатель) застосовують для змішування фарби, барвників і олії та для зчищення фарби з палітри. Мастихіни переважно виготовляють із м'якої сталі (рис. 2.35).



Рис. 2.35. Мастихіни

Муштабель. Муштабель (від пол. musztabel – паличка для малювання) – це паличка з кулькою з тканини на кінці. Її використовують для опори, коли потрібно тримати пензель на витягнутій руці (рис. 2.36).



Рис. 2.36. Муштабель

На відміну від шпателів-мастихінів, які використовують для роботи з палітрою, живописні мастихіни призначено для нанесення фарби на полотно. Вони мають тонкий, вигнутий сталевий стрижень із лезом на кінці. Найчастіше мастихіни бувають ромбоподібної, грушоподібної форми та у формі совка. Завдяки різноманіттю форм і методів їх застосування можна досягти широкого спектра виразних художніх ефектів.

2.7. Пластилін. Властивості матеріалу, техніки створення ілюстрацій

Пластилін (італ. plastilina, від грец. plastos – ліпний) – матеріал для ліплення. Пластилін переважно виготовляють із очищеного та подрібненого глиняного порошку з доданням воску, сала та інших речовин, які перешкоджають висиханню. Виробляють різнокольоровим. Пластилін використовують із метою створення фігур ескізів для скульптурних робіт невеликого розміру [35].

Види пластиліну [7; 35]:

1) класичний – найпоширеніший. Це маса, що не застигає на повітрі, м'яка і пластична основа, яка дозволяє створювати різні форми і фігури. Перед роботою з пружною масою її потрібно розім'яти в руках;

2) восковий – його текстура схожа на класичний, але є одна відмінність у складі: містить віск, що надає йому додаткової пластичності і м'якості, має хороші властивості, що склеюють;

3) скульптурний – має щільну, тверду текстуру для створення складніших форм і деталей. Оскільки скульптурна маса має тривалий термін використання та склад, що не твердіє на повітрі, це відмінний вибір для школяра;

4) кульковий – сучасний пластилін, що містить маленькі кульки, які надають йому унікальної текстури. Це дозволяє створювати оригінальні ефекти – викривлення, об'ємність, а також робить його ідеальним матеріалом для створення 3D-моделей та макетів. Крім того, текстура з дрібних кульок є ідеальною для масажу дитячих долонь;

5) застигаючий – після висихання стає міцним і твердим. Цей вид ідеально підходить для створення постійних моделей та фігурок.

Техніка роботи з пластиліном передбачає кілька основних способів ліплення для створення різних форм:

1. Конструктивний спосіб. Форми створюють з окремих частин, які збирають разом, як деталі конструктора.

2. Скульптурний спосіб, також відомий як пластичний. Полягає в ліпленні з одного цілого шматка пластиліну.

3. Комбінований спосіб. Поєднує елементи конструктивного та скульптурного способів. Великі деталі створюють скульптурним методом, а дрібні додають окремо конструктивним способом.

4. Модульний спосіб. Ліплення, під час якого форми створюють із однакових елементів-модулів. Це дозволяє швидко створювати ескізи з повторюваних частин.

5. Ліплення на формі. Використовують готові форми як основу, на яку накладають пластилін. Матеріал розкочують у рівний шар, обгортають форму, видаляють зайве та розгладжують. Додаткові деталі, зокрема підставки чи прикраси, додають окремо.

Під час створення плоскої ілюстрації з пластиліну використовують лише колірний пластилін, який виконує функцію фарб, дозволяючи змішувати кольори.

Процес створення пластилінової ілюстрації:

- 1) створюємо ескіз;
- 2) задаємо колір ілюстрації (визначаємо колірну гаму);
- 3) задаємо відтінки, змішуємо кольори пластиліну;
- 4) наносимо пластилін на потрібні місця в ілюстрації.

Приклад роботи в техніці «пластилін» подано на рис. 2.37. Автор – здобувачка вищої освіти ХНЕУ ім. Сечена Кузнеця Степанова А. В.



Рис. 2.37. Ілюстрація, виконана в техніці «пластилін».
Автор роботи – Степанова А. В.

Етапи процесу створення об'ємної пластилінової ілюстрації:

1. Вибір теми та концепції. Перш ніж почати ліплення, важливо визначити тему ілюстрації. Це може бути персонаж, тварина, об'єкт або сцена. Розробіть концепцію, щоб чітко уявити, який вигляд ваша ілюстрація матиме в об'ємі.

2. Підготовка матеріалів. Для роботи знадобляться кольоровий пластилін, інструменти для ліплення (пензлі, шпателі, дерев'яні палички) та основа для ілюстрації, наприклад, картон або дерев'яна дошка, на який буде закріплено фігуру.

3. Створення ескізу. Рекомендують зробити ескіз або начерк вашої ілюстрації на папері. Це допоможе вам краще зрозуміти пропорції, форми та загальний вигляд об'єкта.

4. Формування основи. Спершу створіть основу для ілюстрації. Це може бути каркас або підставка, на якій буде закріплено інші елементи. Використовуйте пластилін для формування основних форм, наприклад, тулуба, голови та кінцівок, якщо ви створюєте фігуру.

5. Ліплення деталей. Після створення основи почніть додавати деталі. Ліплення можна виконувати в кілька етапів:

основні форми. Спочатку сформуйте великі деталі, такі як тіло або голова;

дрібні деталі. Додайте деталі, такі як очі, ніс, рот, волосся та інші елементи, щоб ваша ілюстрація була більш реалістичною та живою.

6. Змішування кольорів. Для досягнення бажаного кольору та відтінків можна змішувати різні кольори пластиліну. Це дозволить створити більш складні та цікаві колірні рішення.

7. Текстурування. Використовуйте інструменти для надання текстури вашим елементам. Наприклад, можна створити ефект волосяного покриву, луску на рибі або інші текстуровані поверхні.

8. Завершення ілюстрації. Після того як усі деталі буде додано, перегляньте ілюстрацію, щоб переконатися, що все є таким, як ви планували. Можна зробити фінальні штрихи, наприклад, додати блиск або оздоблення.

Створення об'ємної пластилінової ілюстрації – це творчий процес, який потребує терпіння та уваги до деталей. Кожен етап дозволяє вам утілити свою фантазію в реальність і створити унікальний витвір мистецтва.

2.8. Ілюстрації з паперу. Огляд технік

Апліка́ція (від лат. applicatio – накладання, приєднання, приклеювання) – один із різновидів декоративно-ужиткового мистецтва; вид рукоділля й ремесла; спосіб оздоблення предметів домашнього вжитку, побуту, інтер'єрів за допомогою наклеювання або нашивання на поверхню (основу) майбутнього виробу окремих деталей із різноманітних матеріалів (паперу, тканин, шкіри, соломи, шнурів тощо); виріб із накладним рисунком, виконаний таким способом [3].

Матеріали для аплікації різноманітні й можуть варіюватися залежно від техніки, стилю та індивідуальних вподобань художника. Ось кілька основних категорій матеріалів, які часто використовують в аплікаціях:

1. Основа:

папір. Найпоширеніший матеріал для аплікацій. Може бути кольоровим, текстурованим або спеціально обробленим. Для основи можна використовувати картон, папір для акварелі або щільний папір;

тканина. Відмінно підходить для створення об'ємних аплікацій. Використовуйте різні види тканин, такі як бавовна, фліс, шовк, денім або габардин;

дерево. Дерев'яні дошки або фанеру можна використати як основу для аплікацій, на якій кріплять інші матеріали.

2. Декоративні елементи:

кольоровий папір. Використовують для вирізання різних форм і фігур, що прикрашають аплікацію;

тканинні клаптики. Можна використовувати залишки тканини, щоб створити текстуровані елементи;

стрічки. Атласні, органзові або мереживні стрічки можуть додати елегантності та об'єму аплікації;

ґудзики. Можна використати для створення очей, квітів або інших декоративних елементів;

нитки та пряжа. Використовують для обшивання, додавання деталей або створення об'ємних елементів.

3. Клей та фіксатори:

клей ПВА. Зазвичай використовують для приклеювання паперу та тканини. Він швидко сохне та легко очищається водою;

клей для тканини. Спеціалізовані клеї, які використовують для надійного приклеювання тканини;

двосторонній скотч. Зручний для швидкого фіксування елементів без потреби використання рідкого клею;

гарячий клей. Швидко сохне і створює міцне з'єднання, але потребує обережності під час використання через високу температуру.

4. Декоративні добавки:

бісер. Додає яскравості й текстури аплікації. Використовують для оздоблення та створення деталей;

стрази та паєтки. Відмінно підходять для надання блиску та елегантності;

скотч із малюнком. Використовують для додавання кольору та візерунків без додаткового малювання.

5. Фонові матеріали. Фон може бути виконано з кольорового або текстурованого паперу, картону, тканини або будь-якого іншого матеріалу, що підходить для основи.

6. Температурні елементи:

фольга. Використовують для створення блискучих елементів або фонових текстур;

плівка. Прозора або кольорова плівка може додати цікавих візуальних ефектів.

Ці матеріали можна комбінувати між собою, що дозволяє створювати унікальні та креативні аплікації. Важливо зважати на стилістику й тему роботи під час вибору матеріалів, щоб досягти бажаного результату.

Огляд технік

Аплікація з паперу та картону

Для створення аплікації можна використовувати будь-який папір чи картон, який не є занадто тонким. Папір може бути білим або кольоровим, матовим чи глянцевим, гладким або текстурованим, простим або оксамитовим, тобто є безліч варіантів. Як відомо, папір легко склеювати з іншими видами паперу або картону. Для склеювання паперу добре підходить клейстер, виготовлений із картопляного або пшеничного борошна. Основний недолік такого клею – це швидкість його псування, тому його зазвичай виготовляють у невеликих кількостях.

Аплікація з фетру та шкіри

Для наклеювання фетру і шкіри рекомендують використовувати клей БФ-2. Клей БФ (бутирально-фенольний) є термореактивним однокомпонентним полімеризуючим клеєм, який можна застосовувати як звичайний клей. Є різні види клею БФ, призначені для склеювання широкого спектра матеріалів – від металів до неметалевих. Клей БФ не підлягає гниттю і корозії, а також стійкий до впливу атмосфери, води, олії й бензину. Тому, на відміну від клеїв на основі картопляного або пшеничного борошна, його можна використовувати протягом тривалого часу. Під час склеювання важливо уважно ставитися до процесу: кожную деталь аплікації потрібно придавлювати пресом і дочекатися, поки клей повністю висохне. Якщо не дотримуватися цього правила, деталі можуть відстати одна від одної або деформуватися, що призведе до перероблення роботи.

Аплікація з оксамитового паперу

Оксамитовий папір – це матеріал із дрібним ворсом, який також відомий як велюровий або замшевий. Він має матову поверхню, хоча іноді на ворсинках можна помітити маленькі блискітки. Це поєднання матовості та блиску надає аплікаціям привабливого ефекту. Для роботи з оксамитовим папером слід використовувати ножиці або ніж. Клей, що застосовують для склеювання оксамитового паперу, має бути тонким і рівномірним, при цьому потрібно покривати всю поверхню паперу.

Процес склеювання оксамитового паперу відрізняється від звичайного. Спочатку деталь треба прикласти до основи, потім злегка, а згодом більш сильно натиснути на всю її поверхню. Якщо цього не зробити, між папером і основою може залишитися повітря, унаслідок чого папір почне відставати під час висихання. Приклеєну деталь потрібно притиснути пресом і залишити до повного висихання. Оксамитовий папір доступний

у різних кольорах, але його можна також підфарбувати. Після фарбування оксамитовий папір не слід різати, поки він не висохне.

Аплікація з тканини

Для аплікацій із тканини підходить будь-який вид матеріалу, але найбільш придатні ті тканини, які легко піддаються крохмаленню. Вони можуть бути різнокольоровими, із різною текстурою, квітковими візерунками або смужками.

В основі аплікації з тканини рекомендують використовувати папір із фактурою або картон.

Розгляньмо процес створення аплікації з тканини. Першим кроком є вибір теми аплікації, потім слід створити ескіз майбутньої роботи. Далі потрібно підготувати деталі для композиції й наклеїти їх на папір чи картон, використовуючи клейстер, виготовлений із картопляного або пшеничного борошна. Однак тканина, змащена клеєм, може втратити свою привабливість, розмокнути або деформуватися під час наклеювання. Тому щойно приклеєну композицію треба покласти під прес, інакше вона може деформуватися під час висихання.

Книжкове видання з об'ємною аплікацією наведено на рис. 2.38.



Рис. 2.38. Книжкове видання з аплікацією.
Видавництво «Махаон-Україна»

Рвана аплікація з паперу.

Для створення рваної аплікації з паперу можна використовувати ножиці, але не обов'язково – іноді цілком достатньо працювати руками. Папір можна розривати в хаотичному порядку або вирізати шматочки певної форми для конкретної аплікації. Рвані краї паперу надають аплікації особливого вигляду завдяки нерівностям і ворсинкам. Деталі приклеюють на паперову або картонну основу, яка може бути темного чи світлого кольору.

2.9. Пензлі для малювання, їхні види та властивості

Пензлі для роботи з аквареллю. Пензлі, які використовують для роботи з аквареллю, мають унікальні властивості, що дозволяють ефективно працювати із цим видом фарб. Основні характеристики пензлів для акварелі – це їхня здатність утримувати велику кількість води та фарби, м'якість і гнучкість щетини. Їх виготовляють із різних матеріалів, що впливає на їхню якість і поведінку під час малювання.

Вибираючи форму пензля (рис. 2.39), слід зважати на тематику та деталізованість роботи [32]:

плоскі пензлі (flat brush) мають плоский кінець та є ідеальними для створення чітких прямих ліній, широких мазків і заповнення великих площ. Плоскі пензлі також підходять для створення текстур. Їх використовують для роботи з великими площами та для створення тонких ліній під час поверхневого малювання;

круглі пензлі (round brush) мають круглий кінець. Їх використовують для створення деталей, контурів, для роботи над круглими формами, а також заповнення невеликих площ. Круглі пензлі є універсальними і використовуваними в різних техніках живопису;

овальні пензлі (oval brush; cat tongue) мають овальну, закруглену форму, схожу на язик кота. Звідси й англійська назва «cat's tongue». Завдяки закругленій формі овальні пензлі ідеально підходять для створення плавних переходів кольору та градієнтів. Вони дозволяють легко змішувати фарби на полотні, створюючи м'які, природні переходи, а також, залежно від розміру, добре підходять для заливки великих площ (як і пензлі плоскої форми);

віялові пензлі (fan brush) мають ворс, який розходитьсь у формі віяла. Їх використовують для створення текстур, таких як листя, трава, хмари, а також для розмиття та змішування фарб. Ідеальні для технік, які потребують легких, повітряних мазків;

скошені (кутові) пензлі (angle brush) – плоскі пензлі з нахиленим кінцем. Підходять для роботи у важкодоступних місцях, створення точних ліній і контурів. Їх використовують для деталей та мазків під кутом;

флейцеві пензлі (wide brush) – плоскі пензлі, які мають широку, плоску щетину і прямий край. Їх широко використовують у живопису завдяки універсальності та здатності створювати різноманітні ефекти;

лайнери (liner brush): мають дуже тонкий кінець. Їх використовують для створення дуже тонких ліній, таких як контури або деталі.



Рис. 2.39. Синтетичні пензлі різних форм: 1 – скошена; 2 – плоска; 3, 8, 9 – овальна; 4 – флейц; 5, 7 – лайнер; 6 – кругла; 10 – віяло

Підбираючи пензлі для акварелі, важливо звертати увагу на їхню здатність тримати воду, форму щетини та гнучкість, щоб забезпечити найкращі результати під час роботи.

Акварельні пензлі зазвичай мають круглу форму. Їх маркують номерами, такими як 2, 6, 10, 15. Чим більший номер, тим більший розмір пензля. Щоб перевірити якість пензля, потрібно його намочити і трохи струснути воду: у якісного пензля всі ворсинки збираються в гострий кінчик. Якщо ворсинки залишаються розтріпаними або розділеними, пензель вважають неякісним.

Найкраще мати два-три пензлі різної товщини, але якщо це неможливо, краще вибрати один товстий пензель. Він дозволить легко покрити великі ділянки паперу фарбою, набрати воду для розведення фарби, а його тонким кінчиком можна виконувати дрібні деталі. Маленький

пензель не підходить для покриття великих площ, його призначено лише для деталізованої роботи.

Білячі пензлі (рис. 2.40) виготовляють із волосків хвоста білки, які настільки тонкі, що їх не видно навіть під лупою. Товщина кожного волоска не перевищує 0,07 мм, але їхня довжина може досягати 9 см. Це робить білячі пензлі ідеальними для акварельного живопису. Вони дозволяють малювати плавно, без нерівномірних мазків і плям. Особливо це цінують у техніці лєсирування. Крім того, білячі пензлі добре зберігають форму, не розпушуються і завдяки своїй тонкості здатні створювати чіткі контури.



Рис. 2.40. Білячий пензель

Білячі пензлі великих розмірів зазвичай використовують для створення заливок. Вони добре підходять для покриття великих ділянок рівномірним шаром фарби завдяки високій здатності вбирати та віддавати вологу.

Пензлі-імітації (рис. 2.41) розроблено спеціально для заливок. Вони мають м'який пучок синтетичних волосків, які нагадують білячу шерсть, або складаються з комбінації синтетики та натуральних волосків. Ці пензлі дуже ефективні для нанесення широких мазків на великих площах роботи.



Рис. 2.41. Пензель-імітація

Круглі колонкові пензлі (рис. 2.42) мають унікальну властивість завдяки лускатій структурі волосків, що дозволяє їм утримувати значний обсяг фарби і поступово та рівномірно її віддавати. Завдяки пружності й еластичності колонкові пензлі забезпечують чіткі та плавні мазки. Їхній гострий кінчик ідеально підходить для контурної роботи та детального опрацювання елементів в акварельному живописі.



Рис. 2.42. **Круглий колонковий пензель № 3**

Плоскі пензлі для заливок (рис. 2.43), виготовлені з колонкового або синтетичного волосся, використовують переважно для нанесення рівномірних смуг фарби на всю робочу поверхню. Вони забезпечують гладку й однорідну тональну заливку.



Рис. 2.43. **Плоский пензель, 25 мм**

Синтетичний флейц для заливок (50 мм) (рис. 2.44) є ефективним інструментом для покриття великих площ аквареллю та створення широких мазків. Завдяки синтетичним волокнам у складі цей флейц добре утримує фарбу і має необхідну м'якість для роботи з акварельними техніками.



Рис. 2.44. **Синтетичний флейц для заливок**

Японський пензель (рис. 2.45) розроблено для створення широкого спектра мазків, які можуть знадобитися художнику. Його застосовують для роботи з тушшю, адже він дозволяє виконувати малюнки точними, безпомилковими рухами. Японські пензлі підходять як для опрацювання тонких і делікатних деталей, так і для нанесення широких, виразних мазків.



Рис. 2.45. Японський пензель

2.10. Гумки для стирання, їхні види та властивості

Гумка для стирання – це інструмент, призначений для видалення слідів графітового олівця, вугілля, пастелі або інших сухих матеріалів із паперу або іншої поверхні. Виготовляють із гуми, синтетичних матеріалів або пластичних сполук. Гумка діє за рахунок тертя, стираючи або частково видаляючи нанесений матеріал, не пошкоджуючи саму поверхню. Є різні види гумок, зокрема м'які, тверді, пластичні, які використовують для різних технік і матеріалів.

Є кілька основних видів гумок для стирання, кожен із яких має свої особливості та застосування для різних художніх і технічних цілей:

1. Класична гумка. Виготовляють із м'якої або твердої гуми і використовують для видалення слідів графітового олівця. М'які гумки краще підходять для роботи на делікатних поверхнях, а тверді – для видалення насичених, глибоких ліній.

2. Вінілова гумка (пластикові). Виготовлена із синтетичних матеріалів, вона є більш жорсткою й абразивною. Вінілові гумки здатні стирати більш тверді матеріали, як-от чорнило або ручку, і підходять для ретельного очищення паперу. Однак вони можуть пошкодити делікатні поверхні.

3. Клячка (гумка для художників). Це м'яка та гнучка гумка, яку легко формувати руками. Вона не стирає матеріал, а вбирає його. Використовують переважно художники для стирання вугілля, пастелі та м'якого графіту. Її зручно застосовувати для створення світлих ділянок або тонування.

4. Пісочна гумка. Цей вид гумки містить у складі абразивні частинки, тому її використовують для видалення чорнил, туші та інших водостійких матеріалів. Вона також може допомогти видалити верхній шар паперу, що дозволяє легко позбутися глибоких слідів.

5. Комбінована гумка. Це двостороння гумка, яка зазвичай має одну сторону для графіту (м'яка частина), а іншу – для чорнил або ручки (жорстка абразивна частина).

Кожен із цих видів гумок виконує свою функцію. Їх використовують залежно від матеріалу, із яким працює художник або дизайнер.

Використання гумки для стирання може бути дуже ефективним методом корекції помилок. Техніки використання гумки для стирання:

1. Вибір правильного виду гумки:

для графітових олівців використовуйте класичні або вінілові гумки. М'які гумки добре підходять для легкого стирання, тоді як жорсткі можуть видалити насичені лінії;

для пастелі клячка або м'яка гумка є кращою, оскільки вона не пошкоджує поверхню паперу;

для чорнила використовуйте пісочну гумку, яка зможе видалити чорнило, не залишаючи слідів.

2. Правильна техніка стирання:

легкий дотик. Не тисніть занадто сильно на гумку. Легкий дотик дозволить уникнути пошкодження паперу;

рухи в одному напрямку. Стирайте в одному напрямку, щоб зменшити ризик розриву паперу. Це також допоможе зберегти чіткість ліній;

кругові рухи. Для легкого стирання можна використовувати кругові рухи, щоб не залишати слідів.

3. *Техніка «підтягування».* Виділення світлих ділянок: для створення світліших ділянок у малюнку або для корекції дрібних деталей ви можете використовувати гумку, щоб акуратно «підтягувати» колір. Це особливо корисно під час роботи з пастеллю або вугіллям.

4. *Зміна форми гумки.* Формуйте гумку: клячку можна формувати в потрібну вам форму (кут, загострення тощо), що дозволить точніше стерати дрібні деталі або виділяти специфічні ділянки.

5. Догляд за гумкою:

очищення. Якщо гумка забруднена, її можна обережно розім'яти чи обрізати, щоб знову отримати чисту поверхню для стирання;

не тисніть занадто сильно. Часте сильне натискання може зменшити термін використання гумки та призвести до пошкодження паперу.

6. Стирайте з обережністю. Не намагайтеся стерти все: якщо ви працюєте з акварельними або іншими змивними фарбами, будьте обережні, оскільки гумка може знищити папір. Краще дати фарбі висохнути, а потім легенько стерти, якщо це потрібно.

Використання гумки для стирання – це не просто процес видалення помилок, а й важлива частина творчого процесу, яка може допомогти досягти бажаного результату в малюванні та малюнках.

Практичні завдання до підрозділу 2

Техніки створення ілюстрацій за допомогою інструментів та матеріалів

Метою завдання є вивчення інструментів і матеріалів для створення ілюстрацій, ознайомлення з базовими техніками роботи створення ілюстрацій.

Завдання 1. Дослідження інструментів та матеріалів.

1. Ознайомтеся з традиційними інструментами для створення ілюстрацій (олівці, акварель, гуаш, туш, вугілля, пастель тощо).
2. Дослідіть цифрові інструменти створення ілюстрацій (графічний планшет, стилус) та програмне забезпечення (Photoshop, Illustrator, Procreate, CorelDRAW).
3. Наведіть таблицю з порівнянням основних характеристик традиційних та цифрових інструментів (зручність, деталізація, колірні можливості, час виконання роботи).

Завдання 2. Вивчення технік створення ілюстрацій.

1. Ознайомтеся з основними техніками живопису:
 - а) традиційні техніки: акварельний живопис, колаж, гуаш;
 - б) цифрові техніки: малювання пензлями в графічному редакторі, створення векторних ілюстрацій, цифровий колаж.
2. Виберіть традиційну та цифрову техніки для подальшої роботи.

Завдання 3. Практичне виконання.

1. Традиційна техніка:

а) виконайте ілюстрацію розміром формату А5 або А4 (наприклад, акварель або пастель);

б) тема роботи – «Сюжетна композиція з детективного роману» або «Сюжетна композиція з казки».

2. Цифрова техніка:

а) створіть аналогічну ілюстрацію в цифровій формі за допомогою графічного планшета або програмного забезпечення;

б) використовуйте шари для побудови композиції (фон, основні елементи, деталізація).

Завдання 4. Порівняння результатів.

Порівняйте результати традиційної та цифрової ілюстрації:

а) переваги та недоліки кожної техніки;

б) час виконання роботи.

Завдання 5. Презентація.

Підготуйте коротку презентацію (3 – 5 хвилин) із демонстрацією пунктів 1 – 4 та ілюстрацій, описом використаних технік і висновками щодо особливостей роботи з різними інструментами та матеріалами.

Це завдання допоможе здобувачам вищої освіти зрозуміти особливості різних технік і матеріалів та вибрати найбільш комфортний для них метод створення ілюстрацій.

Запитання для самоперевірки

Основні інструменти

1. Які основні інструменти використовують для створення ілюстрацій?

2. Якою є роль пензлів у процесі малювання ілюстрацій?

Матеріали для ілюстрацій

3. Які види паперу та картону найчастіше використовують для ілюстрацій?

4. Які переваги та недоліки різних видів фарб (акварель, гуаш, олія) для ілюстрацій?

Техніки малювання

5. Які основні техніки створення ілюстрацій ви знаєте?

6. Чим відрізняється техніка акварельного живопису від техніки олійного живопису?

Стирання та корекція

7. Як правильно використовувати гумку для стирання в ілюстраціях?

8. Які техніки корекції можна застосувати під час роботи над ілюстрацією?

Підготовка робочої поверхні

9. Чому важливо правильно підготувати робочу поверхню для малювання?

10. Які методи підготовки паперу ви знаєте?

Комбінування матеріалів

11. Які переваги має комбінування різних матеріалів і технік в одній ілюстрації?

12. Які приклади комбінованих технік ви можете навести?

Експерименти з текстурою

13. Як можна створити різні текстури в ілюстраціях за допомогою доступних матеріалів?

14. Які матеріали та інструменти можна використовувати для експериментів із текстурою?

Формування стилю

15. Як різні інструменти і матеріали впливають на формування художнього стилю ілюстрацій?

16. Чому важливо експериментувати з різними техніками під час створення ілюстрацій?

Рекомендована література: [1 – 3; 7; 10; 12; 18; 23; 25; 28; 29; 31; 32; 35; 43; 53].

Розділ 2. Ілюстрування з використанням програмного забезпечення

3. Аналіз стилів відомих ілюстраторів. Основи малювання (пропорції, світло, тінь). Основи скетчингу. Колір в ілюстрації (робота з колірним колом, колір світла і тіні)

Мета – розвинути в здобувачів вищої освіти здатність аналізувати стилі відомих ілюстраторів, освоїти основи малювання, зокрема пропорції, світло і тінь, а також навички скетчингу та роботи з кольором, що допоможе їм у створенні власного ілюстративного стилю.

Об'єкт – процес ілюстрування, зокрема техніки малювання, використання кольору та розвиток художнього стилю.

Предмет – основи малювання (пропорції, світло, тінь), техніки скетчингу, колір в ілюстрації (колірне коло, колір світла і тіні), аналіз стилів відомих ілюстраторів для формування власного художнього стилю.

Ключові слова: стиль, стиль в ілюструванні, основи малювання, пропорції, світло, тінь, скетчинг.

Основні питання

3.1. Поняття стилю ілюстрування.

3.2. Аналіз стилів відомих ілюстраторів.

3.3. Скетч і способи його створення.

3.4. Колір в ілюстрації. Основні аспекти створення колірної гами для ілюстрації. Кольори світла та тіні.

3.1. Поняття стилю ілюстрування

Мистецтво існує в незліченних формах, але певні техніки, стилі живопису, сюжети та філософія визначали різні рухи протягом історії. Досліджуючи еволюцію мистецьких стилів від давніх часів до сьогодні, ми можемо краще зрозуміти соціальні контексти, які їх сформували, і глибше оцінити творче бачення різних культур [27].

Стиль (від лат. *stylus*, грец. *stilos* – загострена паличка для письма) – це стійка сукупність виражальних засобів, художніх прийомів та образної

системи, яка визначає особливість певного явища в мистецтві: епохи, напрямку, школи, творчості окремого митця або навіть одного твору.

Для кращого розуміння стилів і типів живопису можна переглянути рис. 3.1.



Рис. 3.1. Стилi та типи живопису

Стиль творчості художника – це не вся його діяльність, а певна закономірність, що виявляється в ній.

Стиль твору – це не сукупність усіх його елементів, а лише художня закономірність, яка забезпечує цілісність і єдність твору.

Окрім простої техніки, стилі мистецтва показують, як творчі уми та суспільства розуміють своє місце у світі. Відображаючи територію людського досвіду протягом історії, художні стилі відчиняють вікна як у колективне людство, так і в індивідуальну винахідливість [27].

З активним поширенням комп'ютера та відповідного програмного забезпечення видозмінюється стилістика та сама методика принципу створення ілюстрації, художнього оформлення дитячих видань. Попри поширену загальну думку про «попсовість» чи «рафінованість» рисунків, створених на комп'ютері, художники своїми творами демонструють

протилежне – авторський рисунок, індивідуальну стилізацію дійових персонажів і яскраве колірне вирішення [22].

Формування стилю є складним творчим завданням, яке потребує від митця таланту, майстерності та значної праці. Іноді буває, що художні твори не відповідають суворим вимогам стилю через брак стильової цілісності та єдності. Історія мистецтва знає багато прикладів змішання стилів, яке зазвичай відбувається під час формування нового стилю або розпаду наявного. Це змішання часто виникає під впливом інших стилів.

Основна форма стильової єдності – це художній напрям, який є ключовою категорією мистецького процесу. Стиль напряму – це спільність стильових характеристик, що об'єднує творчість художників, які працюють у цьому напрямі.

Кількість стилів і напрямів надзвичайно велика. Основною ознакою, за якою можна групувати твори за стилями, є спільний принцип художнього мислення. Зміна одних способів художнього мислення на інші (наприклад, чергування типів композицій, прийомів просторового зображення, особливостей колориту) відбувається не випадково – наше сприйняття мистецтва також історично змінюється.

Найбільш масштабним поняттям в історії мистецтва є епоха. Кожна епоха має свою характерну картину світу, яка формується з філософських, релігійних, політичних ідей, наукових уявлень, особливостей психологічного світосприйняття, етичних норм і естетичних критеріїв. Саме ці чинники відрізняють одну епоху від іншої. Розрізняють такі епохи, як Первісна, Стародавнього світу, Античність, Середньовіччя, Відродження та Новий час.

Стилі в мистецтві не мають чітких меж і плавно перетікають один в інший, постійно розвиваючись, змішуючись та протидіючи один одному. У межах одного історичного стилю завжди зароджується новий, який потім переходить у наступний. Чистих стилів фактично немає, і в одній історичній епосі може співіснувати кілька напрямів одночасно. Наприклад, у XVII ст. співіснували класицизм, академізм і бароко, у XVIII ст. – рококо та неокласицизм, у XIX ст. – романтизм і академізм. Такі стилі, як класицизм і бароко, називають великими, оскільки вони охоплюють усі види мистецтва: архітектуру, живопис, декоративно-прикладне мистецтво, літературу та музику.

Потрібно розрізняти художні стилі, напрями, течії, школи та індивідуальні особливості стилів окремих майстрів. У межах одного стилю

може бути кілька художніх напрямів. Художній напрям поєднує як характерні для епохи риси, так і унікальні способи художнього мислення. Наприклад, стиль модерн охоплює низку напрямів на зламі століть: пост-імпресіонізм, символізм, фовізм тощо.

На рис. 3.2 наведено роботу іспанського художника Бартоломе Естебана Мурільйо під назвою «Вознесіння Мадонни», що належить до епохи Відродження.



Рис. 3.2. «Вознесіння Мадонни», автор – Бартоломе Мурільйо

Стиль ілюстрування – це сукупність художніх прийомів, технік та естетичних рішень, які використовують ілюстратор для створення зображень. Він відображає спосіб візуального мислення автора та формує характерний вигляд робіт, що робить їх упізнаваними. Стиль ілюстрування визначається кількома основними елементами:

1. Лінія та контур. Якість і товщина ліній, наявність чи відсутність чітких контурів можуть створювати різний емоційний ефект. Тонкі та чіткі

лінії часто асоціюються з графічним стилем, тоді як м'які контури створюють більш живописне враження.

2. Форма та пропорції. Стилізовані чи реалістичні форми можуть змінювати сприйняття ілюстрації. Деякі стилі, наприклад карикатури чи комікси, мають більш умовні пропорції.

3. Колір. Використання кольору є важливим аспектом стилю ілюстрування. Це може бути насичена палітра чи обмежене використання кольорів, наприклад монохромність.

4. Техніка. Різні техніки – акварель, гуаш, олівець, цифрові інструменти – впливають на текстуру й атмосферу зображення.

5. Текстура та деталі. Стиль ілюстратора також залежить від ступеня деталізації: деякі роботи можуть бути мінімалістичними, інші – надзвичайно насиченими текстурами та деталями.

Кожен стиль ілюстрування може мати своє вираження залежно від мети й аудиторії. Наприклад, дитяча ілюстрація зазвичай має яскраві, прості форми та кольори, тоді як книжкові ілюстрації для дорослої аудиторії можуть мати більш складний і глибокий стиль.

3.2. Аналіз стилів відомих ілюстраторів

Упевненість у використанні кольору, композиції, малюнку, а також усвідомлення потенціалу низки матеріалів і підходів, здатність досліджувати та генерувати ідеї для комунікації за допомогою зображень розширюють потенціал для гнучкості та тривалого перебування в професії [5].

Для аналізу стилю ілюстратора можна розглянути роботи кількох відомих українських художників. Одними з найвідоміших ілюстраторів сучасної України є Ростислав Попський та Євгенія Гайдамака. Обидва мають різний, але дуже впізнаваний стиль.

Ростислав Попський – український ілюстратор, графічний дизайнер та художник. Він працює в різних напрямках і стилях, але найбільш знаний завдяки книжковим ілюстраціям, постерам і роботам, пов'язаним із рекламою та дизайном. Його стиль має кілька ключових характеристик, які роблять його творчість упізнаваною.

Основні риси стилю Ростислава Попського:

1. Графічність і чіткість ліній. Попський часто використовує чіткі, добре окреслені лінії, які визначають форму об'єктів. Ця графічність

є основою його стилю і дозволяє легко сприймати зображення, роблячи їх динамічними та виразними.

2. Яскраві кольори та контрасти (рис. 3.3). Однією з визначних рис його робіт є яскраві, соковиті колірні палітри. Він сміливо грає з контрастами, що додає його ілюстраціям жвавості та емоційної наповненості. Використання насичених кольорів допомагає підкреслити ключові елементи композиції та створює сильні візуальні акценти.



Рис. 3.3. Робота Ростислава Попського – книжкове видання «Велика ілюстрована книга казок. Том 2», 2020 р.
Видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га»

3. Композиційна структура. Попський приділяє велику увагу композиції. Його роботи часто відзначено продуманою геометрією, симетрією та балансом між елементами. Він майстерно використовує простір і динаміку, що робить його ілюстрації збалансованими і привабливими.

4. Абстракція та символізм. У роботах Попського можна знайти елементи абстракції та символізму (рис. 3.4). Він іноді спрощує форми, зводить їх до символічних образів, що дає змогу створювати більш універсальні й метафоричні сюжети. Це надає його роботам глибини й дозволяє сприймати їх на кількох рівнях – як візуально, так і ідейно.

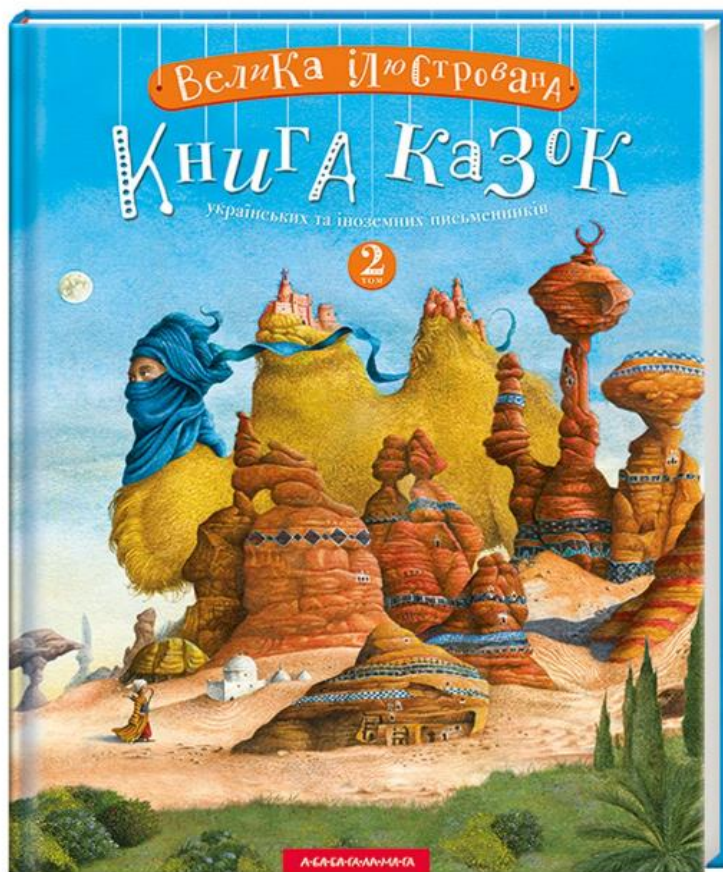


Рис. 3.4. Робота Ростислава Попського – книжкове видання «Велика ілюстрована книга казок. Том 2», 2020 р.
Видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га»

5. Іронія та легкість. Попський часто додає до своїх робіт тонку іронію або гумор. Це робить його ілюстрації легкими для сприйняття, навіть якщо вони піднімають складні або серйозні теми. Його роботи мають характерний авторський стиль, де поєднано естетику та інтелектуальну гру.

6. Адаптивність. Попський працює з різними жанрами та техніками: від книжкових ілюстрацій до рекламних постерів і брендингових проєктів. Його стиль залишається впізнаваним, але водночас автор добре адаптується до завдань різного характеру.

7. Українські мотиви. У деяких роботах Попський використовує українські національні мотиви, переплітаючи їх із сучасними елементами. Це допомагає йому підкреслювати національну ідентичність і додавати роботам локального колориту.

Стиль Ростислава Попського можна охарактеризувати як поєднання чіткої графіки, яскравих кольорів, іронії й абстрактних форм. Його роботи вирізняються продуманістю композиції, багатошаровістю змісту та вмінням спілкуватися з аудиторією через прості, але водночас глибокі візуальні образи.

Попський зазначає, що не дотримується у своїх роботах певного стилю чи техніки, але останнім часом намагається відійти від реалістичності, яка переважає у вітчизняній ілюстрації, тоді як на Заході художники дозволяють собі експерименти, нові форми й підходи [45].

Євгенія Гайдамака – українська ілюстраторка, відома своїм унікальним стилем, який поєднує традиційні техніки із сучасними естетичними підходами. Її творчість є впізнаваною завдяки виразним візуальним образам, деталізованості та використанню культурних елементів, часто натхнених українською історією та фольклором.

Основні риси стилю Євгенії Гайдамаки:

1. Ручна техніка та текстура. Євгенія працює в техніці акварелі та графіки, завдяки чому її роботи є живими й органічними. Її ілюстрації мають відчутну текстуру, яка додає глибини й витонченості зображенням. Використання традиційних матеріалів, як-от акварель, туш, олівці, дозволяє їй створювати роботи з теплим, людським дотиком, якого важко досягнути цифровими інструментами.

2. Деталізація та витонченість ліній. Ілюстрації Гайдамаки часто характеризуються високим рівнем деталізації. Вона ретельно опрацьовує кожен елемент, надаючи великого значення дрібним деталям. Це особливо помітно в її роботах для книжок та проєктів, де є важливим передавання атмосфери або історичної точності.

3. Фольклорні мотиви та етнографічні елементи. Євгенія активно черпає натхнення з українського фольклору, народного мистецтва, орнаментів та національної символіки. Вона майстерно інтегрує ці елементи у свої роботи, надаючи їм сучасного звучання. Її ілюстрації можуть містити зображення традиційних українських візерунків, костюмів або міфологічних персонажів, але в новій, сучасній інтерпретації.

4. Поетичність і настрої. Роботи Гайдамаки мають виразну емоційну складову. Її ілюстрації часто створюють особливий настрій – чи то легкої меланхолії, чи то казкової загадковості. Автор досягає цього завдяки плавним лініям, м'яким переходам кольору і вмілій грі світла та тіні. Ілюстрації сповнені глибоких відчуттів, що дозволяє глядачеві переживати їх як візуальну поезію.

5. Вплив природи (рис. 3.5). Природа займає центральне місце в багатьох роботах Євгенії. Вона часто використовує рослинні й анімалістичні мотиви, зображуючи флору та фауну з великою увагою до деталей. Це може бути як частиною орнаменту, так і головною темою ілюстрації, що підкреслює її зв'язок із природним світом та екологічними темами.



Рис. 3.5. Ілюстрація до книги «Корова спекла коровай» Григорія Фальковича. Видавництво «Старого Лева»

6. Традиції та сучасність. Гайдамака майстерно балансує між традиціями та сучасністю. Її роботи, хоча й натхнені минулим, мають актуальне й сучасне звучання. Вона використовують традиційні форми й символіку, але переосмислює їх у нових контекстах, завдяки чому її ілюстрації залишаються цікавими для сучасної аудиторії.

7. Символічність (рис. 3.6). У її роботах часто є символи, що можуть мати глибоке культурне або емоційне значення. Це робить ілюстрації багатозначними, коли за видимою красою стоїть прихований зміст, який може бути пов'язаним із певними українськими традиціями або міфологією.



Рис. 3.6. Ілюстрація до книги «Світлокопія» Шарлотте Кернер.
Видавництво «Старого Лева»

Стиль Євгенії Гайдамаки можна охарактеризувати як поєднання традиційної української естетики з глибоким відчуттям природи, фольклору та символізму. Її ілюстрації відрізняються витонченістю, емоційною глибиною та увагою до деталей. Завдяки використанню ручних технік та інтеграції українських мотивів роботи автора мають особливу автентичність і водночас залишаються дуже сучасними й актуальними.

Як провести аналіз стилю:

1. Форма та техніка. Проаналізуйте, чи використовує ілюстратор прості геометричні форми, деталізацію або мінімалізм. Які інструменти він застосовує? Наприклад, Наталка Гайда часто використовує цифрову техніку для створення лаконічних, але виразних образів.

2. Колористика. Які кольорні палітри використовує ілюстратор? Важливо звернути увагу на вибір кольорів – яскравих, контрастних чи пастельних відтінків.

3. Тематичність. Чи є в роботах певні повторювані теми? Наприклад, у Наталки Гайди частою є тема української культури та гумору через призму попкультури.

4. Впливи та культурні референції. Як стиль художника перегукується з національними мотивами чи глобальними трендами?

3.3. Скетч і способи його створення

Ескізи мають бути невід'ємною частиною процесу дизайн-проекування. Їх використовують паралельно з комп'ютерним програмним забезпеченням. Ескізування є візуалізацією проектних ідей, із його допомогою можна відсіювати неефективні і, навпаки, розвивати, доводити до досконалості потрібні проектні ідеї. Матеріали та техніка відіграють велику роль у творчому процесі скетчингу, пробуджують творчу фантазію, виявляють нові рішення, допомагають урізноманітнити графічні прийоми, що сприяють оптимальному вияву дизайнерської ідеї [38].

Скетчинг – це швидкий процес створення ескізів, який використовують для візуалізації ідей, концепцій або емоцій. Скетчі зазвичай малюють швидко й не деталізують до кінцевого рівня, що дозволяє художнику або дизайнеру швидко передати основні форми, пропорції та композицію.

Основні характеристики скетчингу:

1. Швидкість і простота. Скетчинг не передбачає деталізованого малювання. Основна мета – швидко зафіксувати ключові ідеї або форми. Це може бути начерк персонажа, архітектурний план, об'єкт або навіть просто емоційна концепція.

2. Ескізний характер. Важливою частиною скетчингу є те, що рисунок зазвичай не є завершеним. Це «чернетка» майбутньої роботи, яку можна використати як основу для більш деталізованих ілюстрацій або дизайнів.

3. Техніка виконання. Скетчі можна створювати різними інструментами – від олівців, маркерів та ручок до графічних планшетів і спеціалізованого програмного забезпечення. Часто скетчі виконують у монохромній техніці (один або кілька кольорів), але вони можуть бути й кольоровими, якщо це потрібно для передавання основної ідеї.

4. Використання в різних сферах. Скетчинг є незамінним у багатьох творчих галузях, таких як дизайн, архітектура, ілюстрація, мода. Це один

із найпопулярніших інструментів для початкового етапу проєктування та розроблення.

5. Типи скетчингу:

ручний скетчинг. Виконують від руки на папері або іншій поверхні. Це класичний підхід, який дає відчуття тактильного контролю та дозволяє вільно експериментувати;

цифровий скетчинг. Використовують програми, такі як Adobe Photoshop, Procreate, Sketchbook та ін. Це дозволяє художникам легко редагувати та зберігати роботи в цифровому форматі, додаючи нові шари й елементи без потреби починати спочатку.

6. Ціль та функція. Скетчинг часто застосовують на етапі брейн-стормінгу або планування проєкту. Він допомагає:

швидко генерувати та перевіряти різні ідеї;

створювати чернетки для подальшого доопрацювання;

спілкуватися з іншими людьми за допомогою візуальної мови.

Використання скетчингу:

ілюстратори часто використовують скетчинг для створення попередніх ескізів майбутніх ілюстрацій;

дизайнери застосовують скетчинг для швидкого розроблення концепцій продуктів, інтерфейсів або інтер'єрів;

архітектори створюють початкові ескізи будівель і просторових рішень, щоб проілюструвати загальну концепцію;

модельєри використовують скетчинг для швидкого начерку дизайну одягу й аксесуарів.

Переваги скетчингу:

гнучкість. Скетчинг дозволяє експериментувати без обмежень, оскільки швидкі ескізи не мають бути досконалими;

швидкість. Завдяки скетчингу можна швидко зафіксувати велику кількість ідей або концепцій;

креативність. Він стимулює творче мислення та розширює можливості для генерації нових ідей.

До найпопулярніших видів скетчингу належать [37]:

Тревел-скетчинг – замальовки вражень під час подорожі. Тут потрібне вміння передати настрій, атмосферу місця, «схопити мить», швидко й точно передавати пропорції об'єктів, виокремити і стилізувати головне в рисунку.

Фуд-скетчинг може бути частиною тревел-скетчингу, якщо ви практикуєте гастротуризм. Однак таке зображення їжі також добре підходить для ілюстрування меню, кулінарних книг або журналів, ведення сторінки кав'ярні чи ресторану в соцмережах тощо. Тут головне – створити особливо привабливий рисунок, який викликає бажання негайно продегустувати продукт.

Фешн-скетчинг – ще один популярний вид скетчингу, особливо серед дизайнерів, модельєрів, стилістів та іміджмейкерів. Для нього важливо знати і вміти передавати пропорції людського тіла, а також матеріали й текстури. Зазвичай фігури малюють видовженими, адже так одяг і аксесуари мають більш виражений вигляд.

Інтер'єрний скетчинг найчастіше використовують декоратори та дизайнери інтер'єру. Один із найскладніших видів скетчингу, адже художнику потрібно знати і розуміти закони перспективи, вміти передавати масштаби та пропорції, світло, кольори і фактури.

Індастріал-скетчинг – замальовки дизайну різних промислових та побутових предметів. Його використовують для зображення концептів і прототипів, об'єктів-ідей тощо. Тут теж потрібно вміти передавати пропорції та форми, об'єм і фактури, мати «поставлену» руку та певний досвід і техніку малювання.

Скетч (англ. sketch – ескіз, начерк) – це попередній ескіз майбутнього рисунка, створений у техніці графіті (спрей-арт). Зазвичай він має невеликий розмір (переважно не більший за альбомний аркуш). Його можна виконувати на папері, картоні або іноді навіть на пластику.

Скетчі – це швидкі грубі або вільні начерки, які художник виконує для фіксування ідеї, композиції, форми або настрою. Скетч можна виконати в різних техніках і матеріалах (олівець, чорнило, туш, маркери, фарби). Скетчі можуть мати різну форму і стиль – від реалістичних до абстрактних, від чорно-білих до кольорових, від детальних до більш загальних [51].

Скетч створюють для спрощення подальшої роботи над рисунком, особливо якщо фінальний твір планують у великому форматі. Він також потрібен для визначення колірної гами майбутньої роботи. На рис. 3.7 подано скетч-замальовку.



Рис. 3.7. **Скетч-замальовка [51]**

Ескізи майбутніх робіт також створюють художники, які працюють над мультфільмами та коміксами. Вони обов'язково розробляють начерки персонажів, особливо під час промальовування емоцій та поз головних героїв, а також для визначення колірної гами коміксу.

Британська художниця Андреа Джозеф (Andrea Joseph) свою творчість у жанрі скетчингу називає «мотлохографією», тому що об'єктами її уваги стають найповсякденніші речі – черевики в кутку, папірці на столі, розвішена білизна. І зауважмо, що ці підручні предмети намальовано підручними предметами, наприклад, звичайною ручкою на серветці.

Скетч художниці Андреа Джозеф подано на рис. 3.8.



Рис. 3.8. **Скетч художниці Андреа Джозеф**

Є кілька різних **способів створення скетчів**, які залежать від мети, техніки та інструментів, що використовують. Кожен із методів може підходити для різних творчих процесів, зокрема мистецтва, дизайну, архітектури, анімації та інших галузей.

Основні способи створення скетчів:

1. Ручний скетчинг. Це традиційний спосіб створення скетчів, за якого використовують ручні інструменти, такі як олівці, ручки, фломастери та маркери:

скетч олівцем. Найбільш поширений і універсальний метод. Олівець дозволяє легко робити виправлення та варіювати товщину ліній, створюючи глибину і тіні. Він підходить для початкових ескізів у живописі, ілюстраціях або дизайні;

ручки та маркери. Ці інструменти використовують для створення більш контрастних, чітких ескізів. Ручка не дозволяє робити виправлення, що змушує автора працювати впевненіше, створюючи ескізи з чіткими лініями;

фломастери. Фломастери або маркери є ідеальними для створення кольорових скетчів. Вони додають емоційного підсилення ескізам через яскраві та насичені кольори.

2. Цифровий скетчинг. Це сучасний спосіб створення скетчів, за якого використовують графічні планшети та спеціальні програми для малювання:

графічні планшети. За допомогою планшета і стилуса художники можуть малювати цифрові ескізи в таких програмах, як Adobe Photoshop, Procreate, SketchBook та ін. Цифровий скетчинг має велику перевагу – можливість легко вносити виправлення, працювати із шарами і застосовувати різні пензлі й інструменти;

мобільні застосунки для скетчингу. Є багато програм для смартфонів і планшетів, що дозволяють робити скетчі на ходу. Наприклад, Procreate або Adobe Fresco на iPad є популярними серед художників і дизайнерів завдяки зручності та багатофункціональності.

3. Комбінований спосіб. Це поєднання ручного та цифрового скетчингу. Художники можуть спочатку створити начерк вручну на папері, а потім відсканувати його або сфотографувати та доопрацювати в цифрових програмах. Такий підхід дозволяє комбінувати найкращі властивості обох способів.

4. Скетчинг фарбами. За цього способу використовують акварель, гуаш або акрил для швидкого нанесення кольору і форми:

акварельний скетчинг: Акварель дозволяє створювати легкі й прозорі ескізи, додаючи їм атмосферності та м'якості. Художники часто

використовують акварель для пейзажних або архітектурних ескізів, де важливим є передавання світла і тіні;

гуаш або акрил. Ці матеріали використовують для більш насичених і яскравих скетчів. Вони дають змогу створювати більш виразні й детальні ескізи з густими мазками та чіткими колірними акцентами.

5. Скетчинг за допомогою колажу. За цього способу художник або дизайнер використовує вирізки з журналів і газет, фотографії або різні текстури для створення ескізів. Такий підхід дозволяє швидко експериментувати з композицією і формою, додаючи різні елементи для створення унікальних візуальних образів.

6. Скетчинг із використанням 3D-моделювання. Цей спосіб більше підходить для дизайнерів і архітекторів. Із допомогою спеціальних програм для 3D-моделювання (наприклад, SketchUp або Blender) створюють просторові ескізи, що дає змогу візуалізувати проекти в тривимірному просторі. Це особливо корисно для архітектурних, інтер'єрних та промислових дизайнів.

7. Живий скетчинг (скетчинг із натури). Цей спосіб передбачає створення ескізів безпосередньо з натури, тобто художник малює об'єкт або сцену, що бачить перед собою. Це може бути пейзаж, людина, архітектура або тварини. Такий підхід допомагає поліпшити навички спостереження та працювати над пропорціями й композицією.

Переваги різних способів:

ручний скетчинг забезпечує максимальну свободу та інтуїтивність;

цифровий скетчинг дозволяє легко редагувати та зберігати роботи в цифровому форматі;

скетчинг фарбами додає експресії через використання кольору;

скетчинг із натури поліпшує спостережливість і розуміння реальних форм.

Кожен спосіб створення скетчів має свої переваги, і художники часто комбінують різні техніки для досягнення бажаного результату.

Скетчинг – це спосіб швидко створити попереднє зображення майбутньої роботи, надаючи йому необхідного настрою через штрихування, лінії та композицію. Для цього часто не потрібна ні академічна освіта, ні навіть спеціальні інструменти, такі як олівці чи фарби. Досить мати аркуш у клітинку та звичайну ручку.

3.4. Колір в ілюстрації. Основні аспекти створення колірної гами для ілюстрації. Кольори світла та тіні

Колір має величезний вплив на ілюстрацію, відіграючи ключову роль у створенні атмосфери, передаванні емоцій та сприйнятті глядачем основної ідеї. За допомогою кольору ілюстратори можуть підкреслювати важливі елементи, установлювати настрій, а також керувати увагою аудиторії.

Основні аспекти впливу кольору на ілюстрацію:

1. Передавання емоцій. Кольори викликають різні емоційні реакції. Наприклад:

теплі кольори (червоний, жовтий, помаранчевий) асоціюються з енергією, радістю, пристрастю або навіть агресією;

холодні кольори (синій, зелений, фіолетовий) викликають відчуття спокою, свіжості, меланхолії або задумливості;

нейтральні кольори (чорний, білий, сірий) допомагають збалансувати композицію або передати більш стриманий настрій.

Ефективне використання кольору дозволяє художнику посилити настрій ілюстрації та передати правильні емоції.

2. Створення атмосфери. Кольори допомагають створювати атмосферу ілюстрації, визначаючи контекст сцени або події. Наприклад:

темні, приглушені кольори можуть створити драматичну, таємничу або тривожну атмосферу;

яскраві й насичені кольори додають життєрадісності та енергії, роблячи композицію більш динамічною;

м'які пастельні кольори можуть створити спокійну, ніжну та затишну атмосферу.

3. Фокусування уваги. Кольори здатні керувати увагою глядача, виділяючи ключові елементи ілюстрації. Контрастні кольори, наприклад, можуть привернути увагу до певних деталей або персонажів. Використання одного яскравого кольору в мінімалістичній або монохромній композиції допомагає виділити важливі частини сцени.

4. Колірна гармонія та баланс. Правильне поєднання кольорів в ілюстрації впливає на її естетичне сприйняття. Є кілька типів колірної гармонії:

аналогічні кольори (ті, що розташовані поряд у колірному колі) створюють відчуття плавності та спокою;

контрастні кольори (протилежні в колірному колі) додають динаміки та енергії;

монохромні кольори (відтінки одного кольору) створюють гармонійну й збалансовану композицію.

Баланс кольорів допомагає уникнути перевантаженості зображення та надає йому цілісності.

5. Колірні асоціації та символіка. Кожен колір має свої культурні та психологічні асоціації. Наприклад:

червоний асоціюється з любов'ю, небезпекою, енергією;

зелений символізує природу, здоров'я, спокій;

жовтий може викликати відчуття щастя, оптимізму, але також застереження.

У різних культурах кольори можуть мати різні значення, тому ілюстратори враховують ці символічні аспекти під час роботи.

6. Глибина та просторове сприйняття. За допомогою кольору можна створювати відчуття глибини в ілюстрації. Теплі кольори зазвичай сприймають ближчими до глядача, тоді як холодні відступають на задній план. Цей ефект дозволяє художнику створювати просторову перспективу й додавати об'єму.

7. Вплив освітлення. Кольори також змінюються залежно від освітлення. Наприклад, тепле світло підкреслює теплі тони, а холодне – підсилює сині й фіолетові відтінки. Це допомагає створити відчуття часу доби, пори року або навіть погодних умов.

Колір є важливим інструментом в ілюстрації, оскільки він впливає на настрій, емоції та сприйняття зображення. Правильний вибір колірної палітри дозволяє автору досягти бажаного ефекту та зробити ілюстрацію більш виразною й емоційно насиченою.

Розуміння природи кольору, психології його сприйняття та механізмів впливу на колірні рецептори ока є ключовими аспектами для правильного застосування кольору на практиці. Володіння цими знаннями дозволяє значно розширити можливості впливу на глядача та його сприйняття мистецтва.

Ще Ньютон довів, що сонячне світло складається з променів різних кольорів. Якщо розкласти його за допомогою призми, утворюється кольорова смуга – спектр. Спектр став основним інструментом для класифікації кольорів. Зазвичай його зображають у формі колірного кола, де фарбами представлено всі кольори (рис. 3.9).



Рис. 3.9. Спектр кольорів

Колір у рекламі набуває особливого значення завдяки своїй здатності впливати на настрій споживачів. Колір оживляє, дратує, спонукає до співпереживання, викликає асоціації з пропонованим образом, сприймається простіше та діє безпосередніше, ніж форма. Його не потрібно тлумачити, як слова. Враження, навіяні кольором, дуже стійкі [24].

Колір може як відштовхувати, так і викликати відчуття спокою та впевненості; він здатен збуджувати або тривожити. Це свідчить про те, що за допомогою кольору можна впливати на сприйняття реклами споживачами (табл. 3.1).

Таблиця 3.1

Вплив кольору на сприйняття реклами

Колір	Символ чуттєво-зорового сприймання				
	Відстань	Розмір	Температура	Настрій	Чистота
1	2	3	4	5	6
Синій	Далека	Зменшує	Холодний	Спокійний	Чистий
Зелений	Далека	Зменшує	Нейтральний	Дуже спокійний	Свіжий
Червоний	Близька	Збільшує	Теплий	Тривожний	–
Оранжевий	Дуже близька	Збільшує	Гарячий	Захопливий, збудливий	–

1	2	3	4	5	6
Жовтий	Близька	–	Гарячий	–	–
Коричневий	Дуже близька	–	Нейтральний	–	Брудний
Фіолетовий	Дуже близька	–	Холодний	Агресивний, тривожний	–

Слід зважати на те, що кольори впливають на людей як символічно, так і асоціативно. Наприклад, червоний колір може викликати асоціації з кров'ю, вогнем, трояндою, небезпекою та любов'ю; жовтий – із лимоном, сонцем, світлом і епідемією; синій – із водою, льодом, холодом, відкритим простором, небом і миром; зелений – із травою, деревами, природою, безпекою, надією та спокоєм.

Експериментально перевірено різні поєднання кольорів. За ступенем погіршення сприймання їх розміщують таким чином [24]:

синій на білому;
 зелений на білому;
 зелений на червоному;
 червоний на білому;
 чорний на червоному;
 червоний на зеленому;
 чорний на жовтому;
 чорний на білому;
 червоний на жовтому;
 оранжевий на чорному;
 оранжевий на білому.

Кожен колір у спектрі займає своє специфічне місце. Усі кольори, представлені в колі, відомі як «хроматичні». Кожен із цих кольорів має певні властивості:

колірний тон;
 насиченість;
 світлість.

Колірний тон – це відтінок, який характеризує колір (наприклад, червоний, синій та інші). Це основна ознака, за якою можна відрізнити хроматичні кольори.

Насиченість визначає ступінь виразності колірного тону. Насичені кольори створюють шляхом розчинення у воді такої кількості акварель-

ної фарби, яка не дає ні світлих, ні темних відтінків. Для отримання малонасиченого світлого кольору потрібно розчинити невелику кількість акварельної фарби у великій кількості води, додати білила до гуашевих фарб або зменшити натискання на колірний олівець. Малонасичений темний колір набувають шляхом змішування цього кольору з іншими темними відтінками, особливо з чорним.

Світлість – це характеристика, що визначає колір як світлий або темний. У колірному колі жовтий колір має найвищу світлість, тоді як фіолетовий – найнижчу.

Нанесення тіней є однією з основних технік живопису, оскільки тінь надає об'єкту об'єму, роблячи його вигляд більш реалістичним. Як же правильно наносити тіні? Техніка досить проста: кольори розрізняють за таким принципом – від світлішого до темнішого або навпаки.

Основні правила нанесення тіней, які допоможуть створити об'єм і реалістичність у малюнку:

1. Визначення джерела світла. Спочатку визначте, звідки падає світло. Це допоможе вам зрозуміти, які частини об'єкта мають бути освітленими, а які – у тіні.

2. Створення основи для тіні. Визначте, де на об'єкті будуть найбільші тіні. Зазвичай це ділянки на протилежному від джерела світла боці.

3. Використання градацій кольору. Наносьте тіні, використовуючи градації від світлішого до темнішого кольору. Почніть із базового кольору об'єкта, а потім поступово додавайте темні відтінки для створення глибини.

4. Плавні переходи. Тіні потрібно плавно розтушовувати, щоб уникнути різких переходів. Це допоможе досягти більш природного вигляду.

5. Текстура та деталі. Уважно розгляньте текстуру об'єкта. Наприклад, шорсткі поверхні можуть мати складніші тіні, ніж гладкі.

6. Використання контрасту. Контраст між освітленими ділянками і тінями допомагає створити об'єм. Використовуйте темні кольори для тіней і світлі – для освітлених ділянок.

7. Додаткові тіні. Додайте додаткові тіні, такі як відбитки на поверхні під об'єктом, щоб виділити його положення в просторі.

8. Оцінювання композиції. Постійно оцінюйте загальну композицію малюнка. Переконайтеся, що тіні відповідають загальному настрою та стилю роботи.

9. Практика. Як і в будь-якому мистецтві, практика є ключем до вдосконалення. Пробуйте різні техніки нанесення тіней, щоб знайти свій стиль.

10. Відстань і перспективи. Беріть до уваги, що тіні можуть змінюватися залежно від відстані до джерела світла. Наприклад, ближче до джерела світла тіні можуть бути чіткішими, а на відстані – розмитими.

Дотримуючись цих правил, ви зможете більш ефективно наносити тіні, створюючи об'ємні та реалістичні малюнки.

Терміни щодо тіней подано на рис. 3.10.

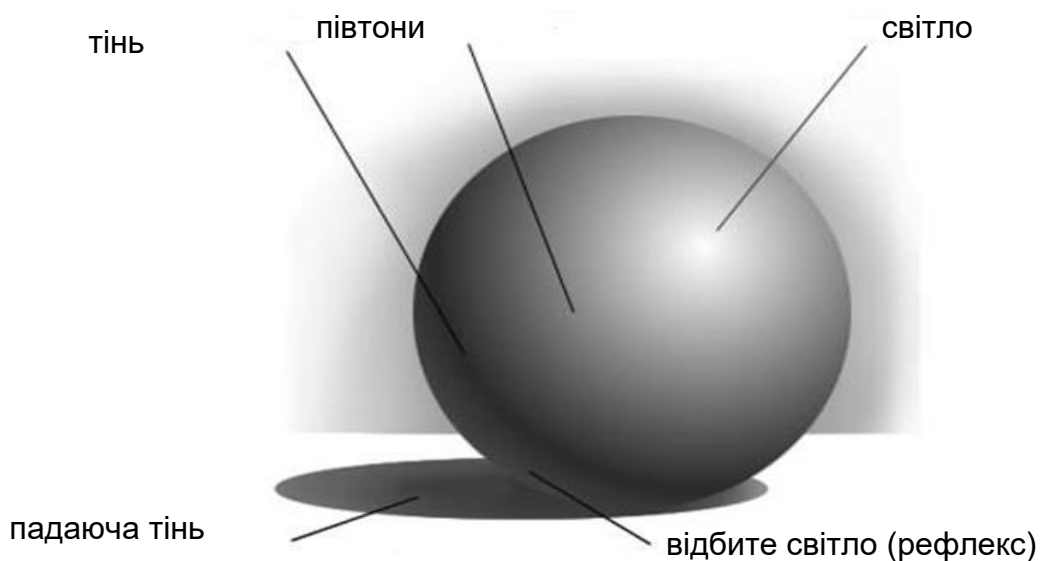


Рис. 3.10. **Світло і тінь**

Власна тінь – це тіні, які формуються на предметі та розташовані на стороні, відверненій від джерела світла.

Півтони – це перехідні ділянки між світлом і тінню, розташовані між найсвітлішими тонами та темними тінями.

Рефлекс – це відтінки на тіншовій частині зображеного предмета, які утворюються завдяки променям, відбитим від навколишніх предметів і поверхонь, їхнього світла та кольору.

Світло – це найбільш освітлена частина об'єкта, яскравість якої залежить від відстані між предметом і джерелом світла.

Падаюча тінь – це тінь, що виникає, коли об'єкт перебуває на шляху до джерела світла. Особливості падаючої тіні залежать від характеру поверхні, на яку вона падає, а також від форми предмета, що відкидає цю тінь.

Блік – це найбільш освітлене місце, де відбивається світло.

Практичні завдання до підрозділу 3

Створення ілюстрацій із використанням основ малювання, скетчингу та кольору

Метою завдання є вивчення основ побудови малюнка (пропорції, світло, тінь), опанування технік скетчингу та використання кольору в ілюстраціях.

Завдання 1. Дослідження стилів відомих ілюстраторів.

1. Виберіть трьох відомих ілюстраторів із різних епох або жанрів (наприклад, книжкові ілюстрації, концепт-арт, рекламна графіка тощо).
2. Проаналізуйте їхні стилі: техніки виконання, використання кольорів, характерні елементи, унікальність стилів.
3. Надайте приклади робіт ілюстраторів, зазначивши стилі робіт.

Завдання 2. Практичне завдання: основи малювання.

Зобразіть кілька простих форм (кулю, куб, циліндр) зі світлом і тінню, беручи до уваги розташування джерела світла.

Завдання 3. Основи скетчингу.

Створіть кілька швидких скетчів об'єктів із навколишнього середовища (наприклад, предмети на столі, рослини, архітектура тощо). Використовуйте різні інструменти: олівець, лінери, маркери. Передайте основні форми та композиції, не витрачаючи багато часу на деталі.

Завдання 4. Вивчення колірного кола.

Створіть палітру кольорів для різних емоційних настроїв (веселий, тривожний, романтичний).

Завдання 5. Практичне завдання: колір світла і тіні.

1. Виконайте ілюстрацію простого об'єкта (наприклад, яблуко або куб), показавши колір світла і тіні залежно від джерела освітлення.
2. Використовуйте кілька видів освітлення (денне світло, тепле світло лампи, холодне неонове світло).

Завдання 6. Комплексне завдання: ілюстрація з використанням усіх навичок.

Створіть ілюстрацію, яка містить:

- а) об'єкти з правильними пропорціями;
- б) застосування світла і тіні;
- в) гармонійне використання кольорів за принципами колірного кола.

Завдання 7. Презентація.

Підготуйте коротку презентацію (3 – 5 хвилин) із демонстрацією пунктів 1 – 6, описом виконаних завдань та висновками щодо аналізу.

Ці завдання спрямовано на інтеграцію теоретичних знань із практичними навичками, що допоможе здобувачам вищої освіти краще розуміти стиль, техніку і колір в ілюструванні.

Запитання для самодіагностики

Аналіз стилів відомих ілюстраторів

1. Які основні елементи стилю можна виділити в роботах відомих ілюстраторів?
2. Як техніка виконання впливає на стиль ілюстрації?
3. Назвіть трьох ілюстраторів, які, на вашу думку, мають унікальний стиль. Поясніть, що робить їхні роботи особливими.
4. Яким чином культурні та історичні фактори впливають на стиль ілюстраторів?
5. Як ви можете використати елементи стилю у своїй роботі?

Розроблення власного стилю

6. Що ви вважаєте ключовими аспектами для формування власного стилю ілюстрації?
7. Які інструменти або методи ви можете використовувати для експериментування з вашим стилем?
8. Які елементи ви б хотіли включити до свого стилю, спираючись на вподобання інших ілюстраторів?
9. Як часто ви плануєте переглядати та змінювати свій стиль у процесі творчості?
10. Які джерела натхнення ви використовуєте під час розроблення власного стилю?

Основи малювання

11. Які основні принципи пропорцій у малюванні фігур?
12. Як впливають світло і тінь на сприйняття об'єктів в ілюстрації?
13. Як ви можете досягти реалістичності в малюнку, використовуючи тіні?
14. Що таке контурна лінія? Яка її роль у створенні малюнка?
15. Які основні інструменти для малювання ви використовуєте? Як вони впливають на вашу техніку?

Основи скетчингу

16. Що таке скетч? Як він відрізняється від завершеного малюнка?

17. Які техніки скетчингу ви використовуєте для швидкого фіксування ідей?

18. Як можна вдосконалити навички скетчингу?

19. Якою є роль нотаток і тексту у вашому процесі скетчингу?

20. Які матеріали ви вважаєте найкращими для скетчингу?

Колір в ілюстрації

21. Які основні кольори входять до колірного кола? Які їхні характеристики?

22. Як колір може впливати на настрій ілюстрації?

23. Якою є роль контрасту в ілюстраціях?

24. Як колір світла відрізняється від кольору тіні?

25. Які техніки ви можете використовувати для змішування кольорів у своїх ілюстраціях?

Рекомендована література: [5; 22; 24; 27; 37; 38; 45; 51].

4. Техніки перетворення намальованих і пластилінових ілюстрацій у цифрову форму. Ілюстрації як метафори в інтерфейсі користувача (пиктограми, елементи навігації)

Мета – ознайомити здобувачів вищої освіти з процесами перетворення традиційних ілюстрацій (намальованих і пластилінових) у цифровий формат, а також дослідити використання ілюстрацій як метафор в інтерфейсі користувача, зокрема під час розроблення пиктограм і елементів навігації.

Об'єкт – процеси та технології, що використовують для перетворення традиційних ілюстрацій у цифрову форму, а також методи застосування ілюстрацій у дизайні інтерфейсу користувача.

Предмет – конкретні техніки та інструменти, які використовують для оцифрування ілюстрацій, а також принципи дизайну, що забезпечують ефективне сприйняття ілюстрацій як метафор у контексті інтерфейсів користувача.

Ключові слова: оцифрування, ретушування, інструменти для оброблення цифрових ілюстрацій, фільтри для оброблення цифрових ілюстрацій.

Основні питання

4.1. Апаратні засоби для відцифровування ілюстрацій, їхні параметри.

4.2. Правила встановлення освітлення для фотографування глянцевих та матових поверхонь.

4.3. Особливості ретушування відцифрованих ілюстрацій.

4.4. Інструменти та фільтри для оброблення цифрових ілюстрацій.

4.1. Апаратні засоби для відцифровування ілюстрацій, їхні параметри

Апаратні засоби для оцифровування ілюстрацій – це пристрої, які перетворюють зображення або малюнки на цифровий формат. Найпоширенішими є:

1. Сканери. Для якісного оцифровування зображень найкраще підходять **планшетні сканери**. Вони забезпечують високу роздільну здатність (до 9 600 dpi та вище), що важливо для деталізованого відтворення ілюстрацій і фотографій. Планшетні сканери також відзначаються рівномірним освітленням і високим динамічним діапазоном, що дозволяє зберегти деталі в темних і світлих ділянках зображення.

Барабанні сканери можна використовувати для професійного оцифровування, оскільки забезпечують виняткову якість.

Барабанні сканери (рис. 4.1) відрізняються швидкістю сканування, високою якістю одержуваного зображення, правильним передаванням навіть найбільш світлих і темних відтінків. Сканований оригінал закріплюють на зовнішній поверхні циліндра (барабана). Барабан обертається з високою частотою, а скануючий фотоприймач переміщається уздовж нього і точка за точкою зчитує все зображення. Такі пристрої дозволяють сканувати як непрозорі оригінали (фотографії), так і прозорі (слайди), тому їх часто використовують у поліграфії та фотостудії [8].



Рис. 4.1. Барабанні сканери

Параметри: роздільна здатність (dpi), глибина кольору, швидкість сканування, формат збереження (JPEG, TIFF).

Для оцифровування зображень за допомогою сканера важливими є такі характеристики:

1. *Роздільна здатність (dpi)*. Визначає якість сканування. Чим вищий dpi (dots per inch), тим детальнішим буде зображення. Для документів зазвичай вистачає 300 dpi, а для ілюстрацій – 600 dpi й більше.

Оптична роздільна здатність – це основна характеристика сканера. Сканер знімає зображення не цілком, а по рядках. По вертикалі планшетного сканера рухається смужка світлочутливих елементів і знімає по точках зображення рядок за рядком. Чим більше світлочутливих елементів у сканера, тим більше точок він може зняти з кожної горизонтальної смуги зображення. Це й називають оптичною роздільною здатністю. Її визначають кількістю світлочутливих елементів (фотодатчиків), які припадають на дюйм горизонталі, яку сканують. Зазвичай її визначають за кількістю точок на дюйм – dpi (dots per inch). Нормальний рівень роздільної здатності – не менш ніж 600 dpi, збільшувати його означає застосовувати дорогу оптику, дорогі світлочутливі елементи, збільшувати час сканування. Для оброблення слайдів потрібна більш висока роздільна здатність – 1 200 dpi [41].

Зображення, отримані з різною роздільною здатністю, подано на рис. 4.2.

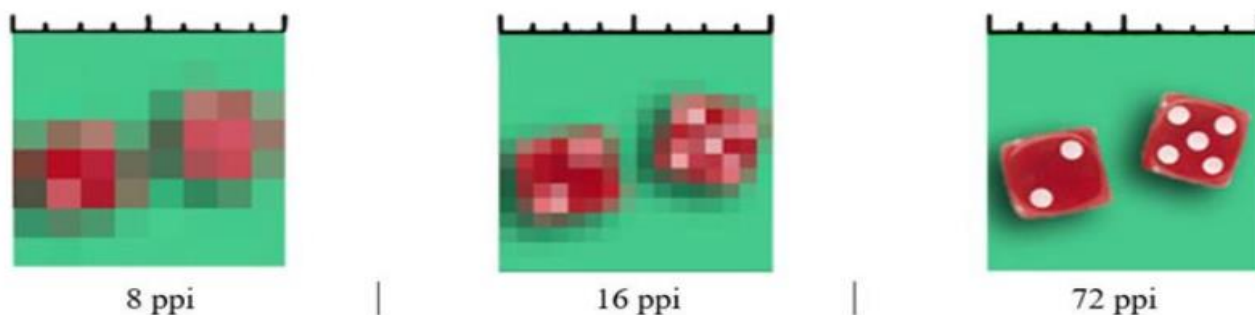


Рис. 4.2. **Зображення з різною роздільною здатністю [36]**

2. *Глибина кольору.* Вимірюють у бітах (біт на піксель); впливає на передавання кольорів. Стандартно використовують 24 біти для якісного кольорового сканування, але для професійного оброблення може бути 36 – 48 бітів.

3. *Швидкість сканування.* Залежить від роздільної здатності й типу сканера (планшетний, протяжний). Важлива для великих обсягів роботи.

4. *Динамічний діапазон (Dmax).* Визначає здатність сканера передавати градації від найсвітліших до найтемніших тонів, що важливо для деталей у тінях та світлі.

5. *Формати збереження.* Сканери підтримують збереження у форматах JPEG, TIFF, PDF тощо, що дає змогу вибирати відповідну якість і обсяг файлу.

6. *Розмірний формат.* Стандартним розміром для більшості сканерів є формат A4 (210 × 297 мм), який підтримується практично всіма моделями. Також доступні сканери, що працюють із форматом A3 (297 × 420 мм) для оцифровування більших документів.

7. *Матриця.* Тип матриці визначає якість зображення та вартість пристрою. Матриці типу CCD забезпечують вищу якість зображення, відрізняючись високою чіткістю та різкістю порівняно із CIS. Водночас CIS-матриці є більш енергоефективними, оскільки отримують живлення через USB-порт комп'ютера. Це робить їх зручними у використанні, адже вони не потребують додаткового живлення від розетки.

2. Графічні планшети. Дозволяють художникам вручну створювати ілюстрації, які одразу зберігають у цифровому форматі.

Графічні планшети (рис. 4.3) – це цифрові пристрої, які дають змогу художникам вручну створювати ілюстрації з миттєвим збереженням у цифровому форматі. Це зручно для створення малюнків, графіки

та редагування фотографій, оскільки планшет розпізнає рухи пера, натискання та нахили, що імітує відчуття від малювання на папері.



Рис. 4.3. Графічний планшет

Основні параметри:

1) *розмір активної зони.* Зона для малювання, яка може варіюватися від компактних до великих професійних моделей;

2) *чутливість до натискання.* Кількість рівнів натискання (від 1024 до 8192), що дозволяє контролювати товщину та насиченість ліній залежно від сили натискання;

3) *роздільна здатність (lpi).* Вимірюють у лініях на дюйм (lines per inch). Визначає чіткість зображення (більше 5 000 lpi – підходить для професійних ілюстраторів);

4) *підтримання нахилу пера.* Деякі планшети розпізнають кут нахилу пера, що дозволяє малювати природніші лінії та штрихи, важливі для імітації різних технік;

5) *швидкість відгуку.* Для початківців підійдуть планшети з відгуком 100 – 150 пікселів на секунду (pps), тоді як професіонали зазвичай вибирають моделі зі швидкістю 200 pps і більше;

6) *типи підключення.* Графічні планшети бувають провідні та бездротові. Провідні моделі під'єднують за допомогою кабелів micro-USB або USB-C, тоді як бездротові використовують Bluetooth для з'єднання з комп'ютером. Бездротові планшети зазвичай мають вбудований акумулятор, який потрібно періодично заряджати від електромережі.

3. Фотокамери з високою роздільною здатністю. Використовують для оцифрування великих зображень або 3D-об'єктів.

Фотокамери з високою роздільною здатністю застосовують для оцифрування великих зображень або 3D-об'єктів, коли потрібна максимальна деталізація. Ключові параметри:

1. Мегапікселі. Вищий показник мегапікселів (MP) забезпечує більшу роздільну здатність, що важливо для точного відтворення деталей.

Роздільну здатність матриці цифрової камери вимірюють у мегапікселях, що є важливою характеристикою для визначення якості зображення. Також у мегапікселях вимірюють розмір зображення, створеного чи відсканованого, щоб порівняти його розмір із відомими знімками. Це дозволяє оцінити деталізацію і чіткість оцифрованого матеріалу.

Розмір і роздільну здатність матриці подано на рис. 4.4.

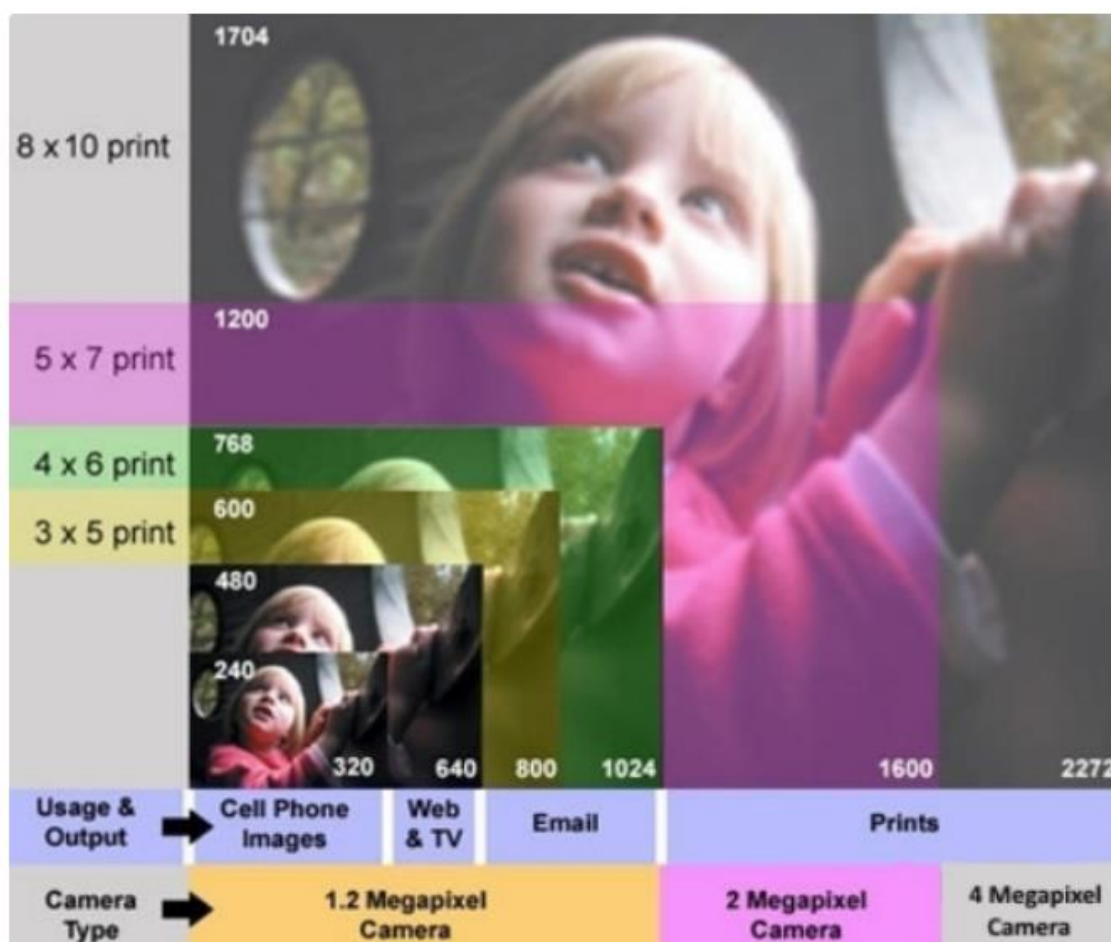


Рис. 4.4. Розмір і роздільна здатність матриці [50]

2. *ISO*. Визначає чутливість камери до світла. Високе ISO дозволяє знімати за слабого освітлення, але може збільшувати шум.

3. *Фокусна відстань*. Впливає на зону фокуса і перспективу зображення. Коротка фокусна відстань підходить для ширококутних знімків, довга – для детальних зображень.

Для серії знімків (рис. 4.5) переформатовано об'єктив однакового розміру для знімків від 35 мм до 165 мм. Під час перегляду серії фотографій стає зрозуміло, що менші фокусні відстані спотворюють обличчя обстежуваних, і в цьому випадку видно ніс дівчини. Подивіться на розмір її носа, очей та брів. Більш короткі фокусні відстані також надають обличчю дуже кутастий і тонкий вигляд. Коли ви проходите ідеальну фокусну відстань для портрета та знімаєте фокусною відстанню на 135 або 165 мм, обличчя дівчини, здається, вирівнюється і стає ширшим, ніж це є насправді [16].



Рис. 4.5. Серія знімків із різною фокусною відстанню [16]

4. *Якість сенсора*. Сенсори з високою якістю зменшують шум і забезпечують точні кольори та чіткість зображень.

Кожен пристрій має свої переваги залежно від завдань і вимог до якості.

4.2. Правила встановлення освітлення для фотографування глянцевих і матових поверхонь

Фотографування поверхонь із різними текстурами, таких як глянцеві та матові, потребує різних підходів до освітлення, оскільки їхня здатність відбивати світло суттєво відрізняється.

1. Глянцеві поверхні мають високу відбивну здатність, що може спричинити небажані відблиски. Для правильного освітлення таких поверхонь потрібне таке:

контроль відблисків. Використовуйте м'яке розсіяне світло для зменшення яскравих відображень. Цього можна досягти за допомогою софтбокса, парасольок або розсіювальних екранів.

Уникайте розташування джерел світла під прямим кутом до об'єкта. Установлюйте освітлення під кутом 30 – 45°;

поляризація світла. Для мінімізації відблисків використовуйте поляризаційний фільтр на камері. Він зменшує небажані відображення та робить зображення більш чітким;

фон та обстановка. Зверніть увагу на те, що глянцеві поверхні відбивають не тільки джерела світла, а й навколишні об'єкти. Використовуйте нейтральний фон та уникайте зайвих елементів у кадрі;

світлові джерела. Вибирайте однорідні джерела світла. Лінійні світлові джерела можуть створювати смужки, які спотворюють зображення.

2. Матові поверхні розсіюють світло в усіх напрямках, що робить їх менш проблемними для фотографування. Однак важливо врахувати таке:

збереження текстури. Використовуйте жорстке освітлення (наприклад, спрямований ліхтар або лампу без розсіювача) для підкреслення текстури матової поверхні. Джерело світла розташовуйте під низьким кутом до об'єкта (близько 10 – 20°), щоб підкреслити деталі та створити легкі тіні;

рівномірність освітлення. Для рівномірного освітлення об'єкта можна застосовувати м'яке світло (софтбокс або відбивач), якщо потрібно уникнути сильного контрасту;

контроль кольору. Важливо використовувати світло з правильним балансом кольору, щоб передати природність відтінків матової поверхні. Уникайте джерел світла з різним колірним спектром;

зйомка без блиску. Матові поверхні не створюють яскравих відблисків, тому їх легше знімати навіть за мінімального обладнання.

Загальні рекомендації:

світловий баланс. Установіть правильний баланс білого для точного відтворення кольорів;

кут камери. Вибір кута зйомки впливає на те, як освітлення взаємодіє з поверхнею. Для глянцевої поверхні це допомагає уникнути прямих відблисків;

експозиція. Використовуйте режим ручного налаштування камери, щоб уникнути переосвітлення або недостатнього освітлення.

Дотримуючись цих правил, можна досягти якісних зображень як глянцевої, так і матової поверхні, акцентуючи увагу на їхніх унікальних властивостях.

Є деякі основні характеристики світла, які потрібно зрозуміти та навчитися використовувати. Без цього ви не зможете створити візуально привабливі фотографії, які будуть виділятися серед решти.

Основні характеристики світла [48]:

1. Інтенсивність світла.
2. Кількість світла.
3. Колір або температура світла.
4. Напрямок світла.

Інтенсивність світла визначає, наскільки яскравим чи тьманим є джерело. Це поняття описує силу освітлення в сцені. Крім того, інтенсивність світла може створювати певний настрій: яскраве світло може бути радісним або драматичним, тоді як тьманим світло асоціюється з загадковістю чи меланхолією.

Кількість світла не можна точно виміряти, оскільки вона більше пов'язана з нашим візуальним сприйняттям. Ми описуємо світло як м'яке або жорстке залежно від його властивостей.

М'яке світло є розсіяним і нерівноспрямованим, зазвичай походить від джерела з великою площею. Тіні, створені таким світлом, мають розмиті краї, що робить їх менш чіткими. Наприклад, спалах, спрямований на білу парасольку, розсіює світло, пом'якшуючи його. Інший приклад – похмурий день, коли сонячне світло проходить крізь хмари, перетворюючи все небо на велике м'яке джерело освітлення. М'яке світло забезпечує плавні переходи між світлом і тінню, створюючи гармонійне освітлення без різких контрастів.

Колір або температура світла. Вимірюють у кельвінах (K) – від приблизно 1 000 K, що відповідає теплову червоному відтінку, до 10 000 K, що асоціюється з прохолодним синім кольором. Для орієнтира: денне світло й електронні спалахи мають температуру в діапазоні від 5000 до 5500 K, тоді як вольфрамові лампи чи лампи розжарювання зазвичай перебувають у межах 2 500 – 2 800 K.

Колір, який випромінює чорне тіло (змінюється в лінійній шкалі температур у діапазоні від 800 до 12 200 кельвінів), подано на рис. 4.6.

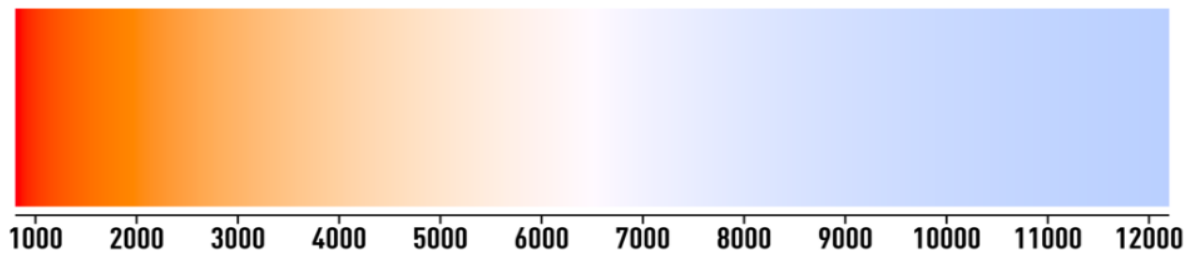


Рис. 4.6. Колір, який випромінює чорне тіло [48]

Температура кольору суттєво впливає на процес фотографування. Тип освітлення, використовуваний для об'єкта зйомки, може спричинити небажані колірні відтінки на фотографіях. Щоб уникнути цього та забезпечити точне передавання кольорів сцени, потрібно налаштувати баланс білого в камері, що дозволить компенсувати ці відхилення.

Температуру кольору на однакових фотографіях подано на рис. 4.7.

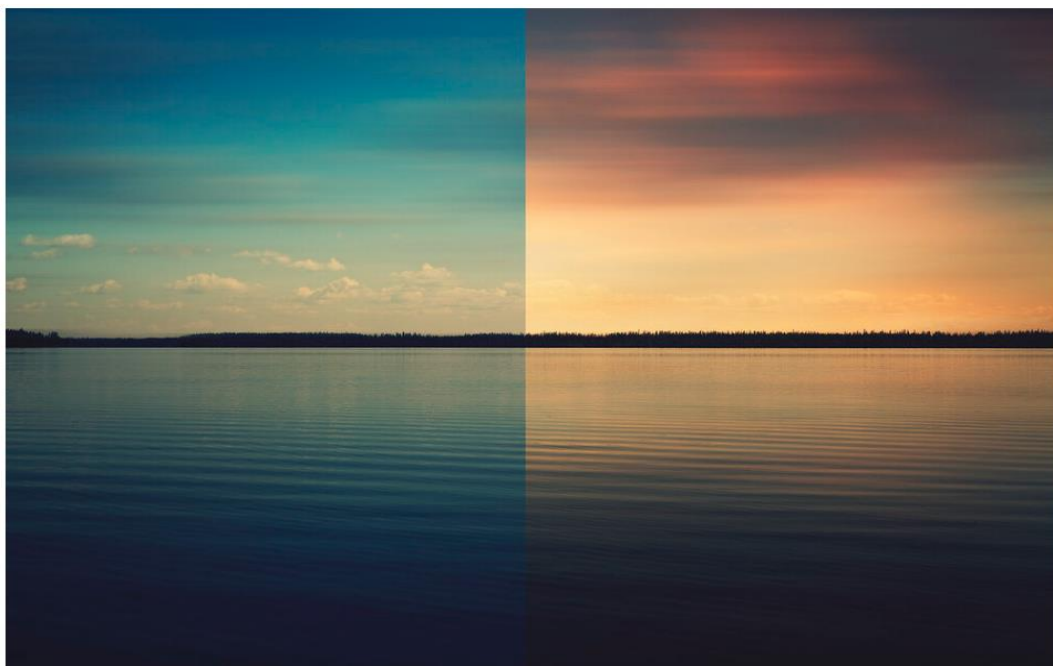


Рис. 4.7. Температура кольору на однакових фотографіях

Напрямок світла. У студійних умовах це зробити досить легко. Достатньо просто перемістити ключове світло в положення, яке забезпечує бажаний результат. Ви можете контролювати, як світло відбивається в очах суб'єкта, як воно освітлює обличчя, а також напрямок та інтенсивність створюваних тіней.

Приклади, що демонструють вплив напрямку світла:

коли світло падає на об'єкт прямо спереду, зображення може мати плаский вигляд, оскільки на поверхні об'єкта не буде виразної текстури. У такому освітленні майже немає тіней, що зменшує візуальну глибину;

якщо світло спрямовано на об'єкт під кутом, наприклад, 45 або 60 °, на поверхні з'являються тіні, які додають зображенню більше глибини та об'єму.

Стандартне триточкове освітлення подано на рис. 4.8.

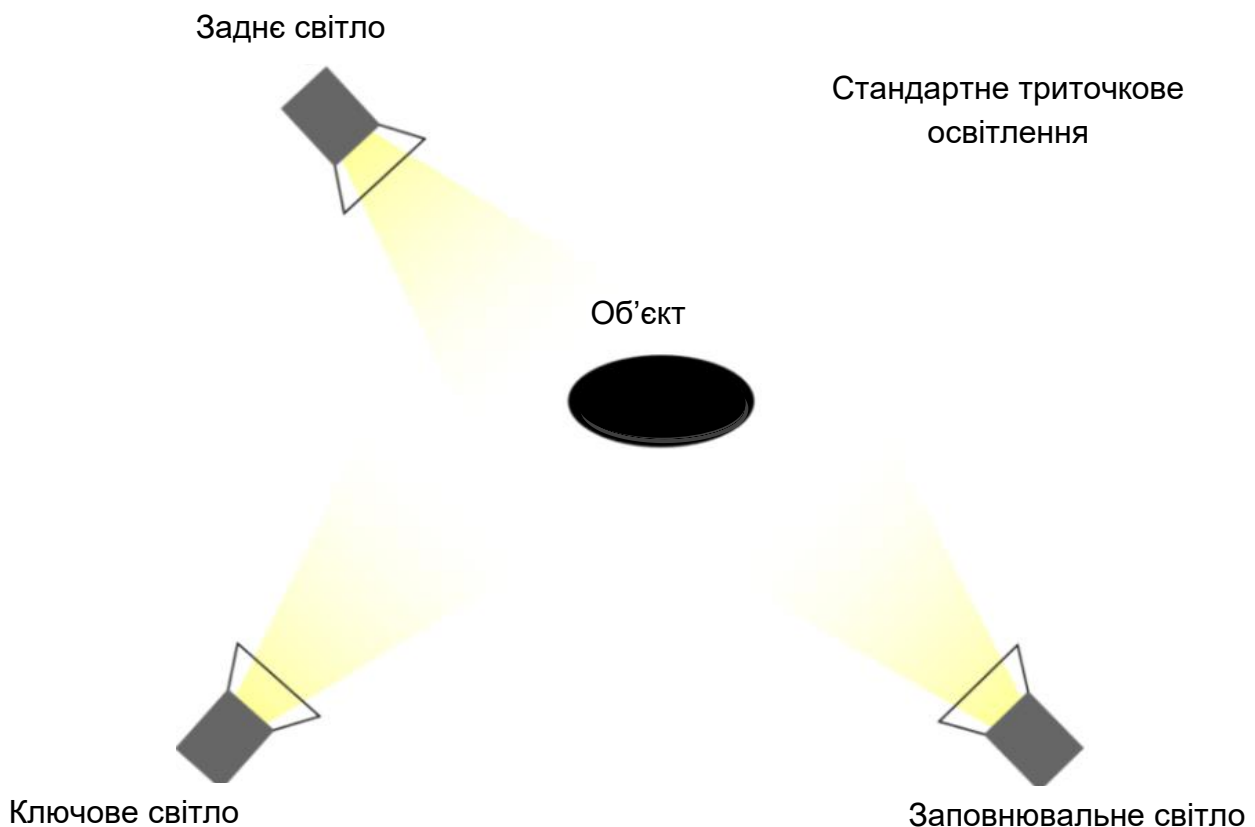


Рис. 4.8. **Стандартне триточкове освітлення**

Коли світло потрапляє на об'єкт збоку, воно створює драматичні ефекти. Для усунення тіней може знадобитися використання відбивачів або додаткового світла з протилежного боку.

Якщо світло спрямовано ззаду, це приводить до створення силуету. Якщо заднє освітлення поєднують з основним світлом, яке направленим

під кутом збоку або спереду, воно може забезпечити ефект хорошого підсвічування.

Напрямок світла є важливим інструментом для створення бажаного настрою та ефекту на фотографії. Від того, із якого боку або під яким кутом потрапляє світло на об'єкт, залежить не лише видимість деталей, а й драматизм, глибина зображення та емоційне сприйняття. Бічне світло може створити виразні тіні й акцентувати текстури, тоді як заднє освітлення формує силуети та підсвічування. Правильне використання напрямку світла дозволяє фотографу контролювати освітлення сцени, підкреслюючи важливі елементи та створюючи бажану атмосферу.

У фотографуванні та ілюструванні є кілька основних видів світла, кожен із яких має свої унікальні характеристики та ефекти на зображенні. Це такі види:

М'яке світло характеризується м'якими, розмитими тінями і рівномірним освітленням. Це світло зазвичай створюють за допомогою розсіювачів, софтбоксів чи парасольок, які дозволяють розподіляти світло по великій площі. М'яке світло використовують для створення ніжних, плавних переходів між світлом і тінню, що підходить для портретної зйомки, фотографій продуктів та інтер'єрів.

Жорстке світло створює чіткі, виразні тіні й контрасти. Воно формується від точкових джерел світла, таких як спалахи або направлені ліхтарі. Це світло підходить для драматичних зображень, де важливою є чіткість текстур і контрастів. Його також застосовують для створення ефектів високого контрасту, коли потрібно підкреслити форму чи деталі.

Основне світло (Key light) – це головне джерело освітлення, яке визначає основний тон і настрій зображення. Його часто спрямовано на основну частину об'єкта або сцени. Інтенсивність і напрямок основного світла відіграють ключову роль у створенні атмосфери фотографії. Основне світло може бути м'яким чи жорстким залежно від бажаного ефекту.

Заповнювальне світло (Fill light) використовують для пом'якшення тіней, утворених основним світлом. Воно має нижчу інтенсивність, і його зазвичай розташовують із протилежного боку від основного джерела світла. Заповнювальне світло дозволяє зберегти деталі в темних ділянках, не створюючи додаткових тіней чи контрастів.

Заднє світло (Back light) розташовують позаду об'єкта і часто використовують для створення силуетів або підсвічування. Це світло може додати об'єкту об'єму та глибини або створити ефект контражуру, коли тільки контури предметів видно в кадрі.

Бокове світло (Side light) потрапляє на об'єкт збоку, підкреслюючи текстуру і контури предмета, створюючи драматичні тіні та глибину. Це світло часто використовують для портретів і об'єктів, де важливою є виразність форм.

Додаткове світло (Accent light). Цей тип світла застосовують для підсвічування певних деталей або частин об'єкта, щоб привернути до них увагу. Таке світло може бути спрямовано на фон, об'єкти чи елементи, що потребують додаткового акценту.

Природне світло – це світло, що надходить від сонця або місяця. Воно може змінюватися залежно від пори доби, погоди та місця і створює дуже різноманітні ефекти. Сонячне світло часто використовують у зовнішніх зйомках для створення природних і атмосферних зображень.

Штучне світло – це джерела світла, створені людиною, наприклад, лампи, спалахи або студійні ліхтарі. Вони дають більше контролю над освітленням і дозволяють коригувати інтенсивність, напрямок і тип світла, що важливо для професійної фотографії.

Зображення, яке демонструє різні типи освітлення, використовуваних у фотографії, подано на рис. 4.9. Приклади м'якого, жорсткого, ключового, заповнювального, заднього, бокового, акцентного світла, а також природного та штучного освітлення.

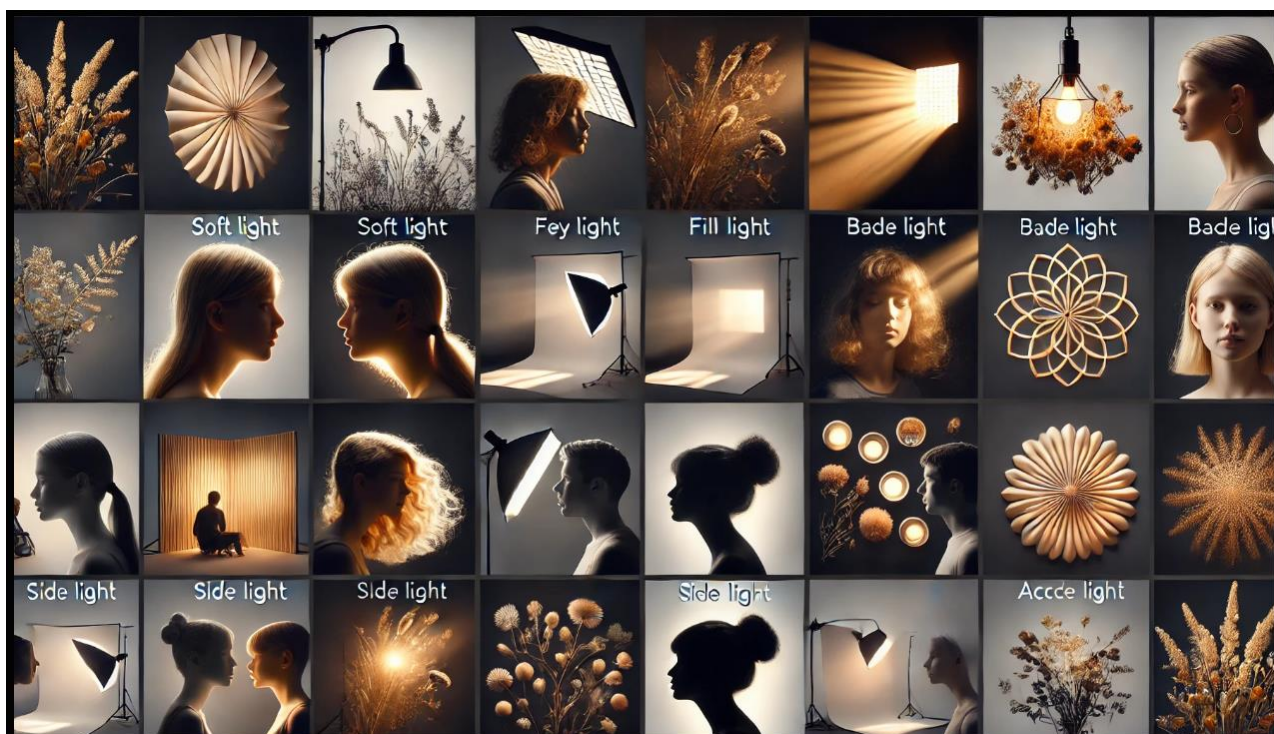


Рис. 4.9. Зображення, яке демонструє різні типи освітлення

Кожен вид світла має свою специфіку і підходить для різних технік зйомки. Вибір правильного типу освітлення дозволяє фотографу або художнику створювати ефекти, що передають бажану атмосферу та емоції в зображенні.

4.3. Особливості ретушування відцифрованих ілюстрацій

Ретушування відцифрованих ілюстрацій – це важливий процес, який передбачає виправлення дефектів, корекцію кольору, поліпшення чіткості та загальне оброблення зображення для досягнення максимального візуального ефекту. Особливості цього процесу залежатимуть від типу ілюстрації (малюнки, графіки, фотографії тощо) та мети використання зображення.

Деякі ключові аспекти, які варто взяти до уваги під час ретушування відцифрованих ілюстрацій:

1. Типи ілюстрацій та їхні особливості.

Малюнки й акварельні ілюстрації. Оскільки ці зображення часто мають текстурні елементи та ніжні переходи кольорів, важливо зберегти ці нюанси під час оброблення, щоб не утратити характерні риси малюнка. Ретушування має бути максимально делікатним.

Графічні ілюстрації (векторні зображення). Векторні ілюстрації не є проблемними щодо втрати якості під час масштабування, тому основну увагу приділяють чіткості ліній, кольорів та контрасту.

Чорно-білі ілюстрації. Для таких зображень важливо зберегти всі деталі, особливо якщо мова йде про старі гравюри чи схематичні малюнки. Ретушування передбачає підвищення контрасту для кращої виразності.

Фотографії. Ретушування фотографій має свої особливості, адже потрібно коригувати деталі зображення, які може бути спотворено під час процесу оцифровування (шум, неякісне відображення кольорів, зернистість).

2. Інструменти для ретушування.

Програмне забезпечення для оброблення зображень: Одним із найбільш популярних інструментів є Adobe Photoshop, що дозволяє робити точні корекції за допомогою шарів, фільтрів, пензлів та інших інструментів.

Інші програми, як-от CorelDRAW (для векторних зображень), також широко використовують для створення і редагування ілюстрацій.

Маски і шари. Дозволяють обробляти окремі частини зображення, не змінюючи його ціле; дають змогу виправляти дефекти без пошкодження інших елементів.

Інструменти для корекції кольору. Дозволяють підлаштовувати відтінки, насиченість, контрастність і яскравість, що важливо для досягнення природного вигляду в цифрових ілюстраціях.

3. Особливості ретушування відцифрованих ілюстрацій.

Видалення шумів і дефектів. Оцифровані зображення, особливо старі, часто мають піксельні дефекти або шуми, які виникають через погану якість оригіналу чи оцифровування. Такі дефекти слід акуратно прибирати, використовуючи різноманітні фільтри та інструменти.

Корекція контрасту та освітлення. Особливо важливо коригувати контраст для того, щоб деталі були чіткими та добре видимими, не перетворюючи при цьому зображення в «плоске».

Відновлення кольорів. Якщо оригінал ілюстрації втратив кольори або має блідий вигляд через старіння або неправильне оцифровування, відновлення кольорів є важливою частиною процесу. Це передбачає підвищення насиченості, корекцію кольорів, баланс білого та інші аспекти.

Виправлення спотворень. Оцифровані ілюстрації, особливо ті, що створювали вручну, можуть мати спотворення через нерівномірне сканування. Ці спотворення потрібно виправляти шляхом коригування перспективи або випрямлення ліній.

Збереження текстури та деталей. Якщо ілюстрація має текстурні елементи (наприклад, акварельні мазки, штрихи олівцем тощо), важливо зберегти їхній природний вигляд. Під час ретушування цього можна досягнути, використовуючи більш м'які інструменти або зберігаючи певні ефекти на шарі.

4. Інші техніки та стратегії.

Додаткові ефекти та стилізація. Деякі ілюстрації можуть потребувати додаткової стилізації або ефектів для підвищення візуального враження. Це може бути додавання тіней, освітлення, текстурних фільтрів чи навіть застосування фільтрів для створення вінтажного вигляду.

Масштабування й оптимізація. Оцифровані зображення часто потребують оптимізації для різних платформ або цілей, тому важливо зважати на те не тільки якість, але й розмір зображення для друку чи публікації в інтернеті.

5. Збереження якості під час оцифровування.

Для того щоб ретушування було максимально ефективним, оцифроване зображення має бути достатньо високої роздільної здатності (зазвичай 300 dpi або більше – для друкованих ілюстрацій). Чим вища роздільна здатність, тим більше деталей можна буде відновити.

Важливо також використовувати формат файлів, який не втрачає якості під час збереження (наприклад, TIFF або PNG), особливо в процесі оброблення кольорів чи деталей.

Ретушування відцифрованих ілюстрацій потребує ретельності та знань про специфіку кожного типу зображення, адже лише за правильного підходу можна досягти бажаного результату, не втрачаючи художніх характеристик оригіналу.

Колірна корекція зображень – це важливий процес, що передбачає зміну кольорів, насиченості, контрасту та інших параметрів зображення для досягнення бажаного вигляду й точності кольору. Корекцію кольору застосовують у різних сферах, таких як фотографія, графічний дизайн, відеооброблення та багато інших. Вона дозволяє зробити зображення більш привабливим або природним, а також забезпечити відповідність кольорів певним стандартам.

Основні правила та принципи колірної корекції:

1. Оцінювання початкового зображення. Перед початком корекції важливо ретельно оцінити вихідне зображення:

Баланс білого. Це одна з основних складових частин корекції кольору. Баланс білого дозволяє зберегти природний вигляд кольорів, усуваючи відтінки, що можуть виникати через різне освітлення. Якщо зображення має жовтуватий або синюватий відтінок через неправильний баланс білого, корекція є першочерговим кроком.

Якість зображення. Якщо зображення має низьку якість, забруднені кольори або надмірні шуми, ці дефекти потрібно усунути перед основною корекцією.

2. Корекція балансу білого. Баланс білого відповідає за правильне передавання кольорів на зображенні, тобто за відтворення нейтральних кольорів (білих, сірих, чорних) у різних умовах освітлення.

Для корекції балансу білого можна використовувати автоматичні інструменти в графічних редакторах, однак найкраще налаштувати баланс вручну, звертаючи увагу на конкретні відтінки на зображенні.

Використовують як інструменти, що допомагають налаштувати як температурний колір (жовтий–синій) та відтінок (червоний–зелений), так і пікселі на нейтральних поверхнях, які мають бути білими або сірими.

3. Насиченість та інтенсивність кольорів. Насиченість – це параметр, що визначає інтенсивність кольорів на зображенні. Зазвичай корекцію насиченості застосовують для збільшення або зменшення яскравості кольорів, що дозволяє зробити зображення більш виразним чи приглушеним.

Чистота кольорів. Іноді потрібно скоригувати кольори, щоб уникнути надмірної інтенсивності або «плоских» відтінків. Для цього можна використати інструменти корекції, які дозволяють змінювати насиченість кожного каналу окремо (червоного, зеленого, синього).

4. Контрастність. Корекція контрасту потрібна для того, щоб зображення було більш об'ємним, деталізованим та чітким. Збільшення контрасту робить темні ділянки більш темними, а світлі – більш світлими.

Однак важливо не переборщити з контрастом, оскільки це може призвести до втрати деталей у темних або світлих ділянках зображення. Зберігати природний контраст – це завжди баланс між деталями і виглядом зображення.

5. Логарифмічна та гамма-корекція. Гамма-корекція впливає на середні тони зображення, зберігаючи деталі в темних та світлих ділянках, а також змінюючи яскравість середини палітри.

Це допомагає вирівняти експозицію і зробити зображення більш природним, усуваючи різкі переходи між тінями та світлом.

6. Корекція кольору за допомогою каналів. Кожне зображення можна розглядати як суму трьох основних колірних каналів: червоного (R), зеленого (G) та синього (B) (RGB для цифрових зображень). Зміна кожного з каналів дає змогу налаштувати колірну палітру зображення.

Для корекції кольору можна змінювати окремі канали. Наприклад, підвищення значення червоного каналу може зробити зображення

теплішим, тоді як посилення зеленого чи синього додасть холодніших відтінків.

7. Вибіркова корекція кольору. У графічних редакторах є інструменти для вибіркової корекції кольору, що дозволяє змінювати певні ділянки зображення без впливу на інші частини. Наприклад, якщо на фото зелене листя має вигляд надто яскравого або насиченого, можна зменшити насиченість тільки цього кольору без впливу на інші частини зображення.

8. Збереження природності кольорів. Важливо пам'ятати, що корекція кольору не має зробити зображення неприродним або пере-насиченим. Ідеально, якщо кольори є природними і зберігають свою автентичність. Це особливо важливо для фотографій, що відображають реальний світ.

Потрібно уникати занадто сильних змін кольору, щоб не порушити природний вигляд зображення.

9. Фільтри та ефекти. Використання фільтрів, таких як сепія, вінтаж або чорно-біле перетворення, може бути частиною колірної корекції для створення певної атмосфери чи настрою на зображенні. Однак такі ефекти слід застосовувати помірно, щоб не «забити» природну структуру кольору.

10. Монітор і калібрування. Корекцію кольору треба проводити на правильному обладнанні. Важливо мати правильно відкалібрований монітор, щоб кольори, які ви бачите на екрані, відповідали реальності, особливо в професійному контексті, де точність кольорів має критичне значення (наприклад, під час підготовки зображень до друку).

11. Тестування на різних пристроях. Різні пристрої можуть по-різному відображати кольори (монітори, телевізори, мобільні телефони), тому важливо тестувати результат на кількох пристроях, щоб переконатися, що колірна корекція є правильною на кожному з них.

Корекція кольору – це складний і детальний процес, що потребує знань, інструментів і творчого підходу. Важливо вміти працювати з основними параметрами (баланс білого, насиченість, контраст), ураховувати специфіку зображення та його цільове використання. Добре виконана колірна корекція дозволяє підвищити якість зображення, зробити його більш виразним і привабливим для глядача.

Ретуш (фр. *retouche*) – це процес корекції зображень, спрямований на усунення дрібних дефектів і коригування тонального та колірного

балансу. Зазвичай інструменти для ретушування використовують для відновлення пошкоджених зображень, наприклад, під час ретушування фотографій. Для дизайнерів у рекламній сфері основною метою ретушування є поліпшення вигляду зображення, надання йому більш привабливого, товарного вигляду. Під час ретушування усувають дефекти, такі як «червоні очі», зморшки тощо, а також додають елементи, що прикрашають зображення, наприклад, фотомонтаж, віньєтки, текст, інші декоративні деталі.

4.4. Інструменти та фільтри для оброблення цифрових ілюстрацій

В Adobe Photoshop є безліч інструментів, які допомагають у процесах ретушування та відцифровування зображень. Вони дозволяють коригувати дефекти, поліпшувати якість зображень, виправляти тональні та колірні баланси, а також відновлювати пошкоджені частини зображень.

Основні інструменти, які використовують для ретушування та відцифровування зображень:

Інструменти для ретушування:

1. *Клонувальний штамп (Clone Stamp Tool)* (рис. 4.10). Застосовують для копіювання пікселів з однієї частини зображення і заміни ними дефектів або небажаних елементів в іншій частині. Дуже корисний для виправлення плям чи інших дефектів на фотографіях.

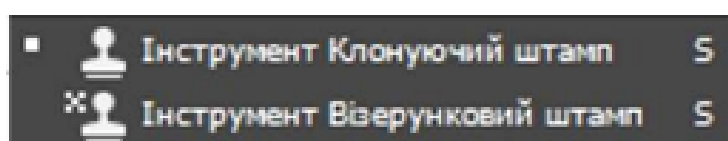


Рис. 4.10. Клонувальний штамп (Clone Stamp Tool)

2. *Інструмент «Латка» (Patch Tool)*. Дозволяє вибрати ділянку з дефектами і замінити її на текстуру з іншої частини зображення. Це дуже корисно для видалення дрібних недоліків, особливо в складних текстурах.

3. *Пензель відновлення (Healing Brush Tool)*. Використовують для корекції дрібних дефектів на зображенні, зберігаючи при цьому текстуру,

освітленість і кольори оригіналу. Пензель відновлення працює аналогічно до клонувального штамп, але автоматично підлаштовує кольори та текстури для більш природного вигляду.

4. *Інструмент «Молекулярний штамп» (Content-Aware Fill)*. Це дуже потужний інструмент для автоматичного заповнення вибраних ділянок зображення з огляду на пікселі, які їх оточують. Він автоматично аналізує навколишнє середовище та заміщає дефекти без потреби вручну підбирати текстуру.

5. *Ремонтний пензель (Spot Healing Brush Tool)*. Це інструмент для виправлення дрібних дефектів, таких як плями, пори або зморшки. Він дуже швидко усуває дефекти, автоматично підбираючи відповідний колір і текстуру.

6. *Інструмент для видалення «червоних очей» (Red Eye Tool)*. Спеціалізований інструмент для усунення ефекту «червоних очей» на фотографіях, що з'являється через відображення спалаху в очах.

7. *Інструмент «Відновлення» (Restore Tool)*. Цей інструмент використовують для корекції старих фотографій та відновлення втрачених або пошкоджених частин зображення.

Пензлі редагування Adobe Photoshop подано на рис. 4.11.

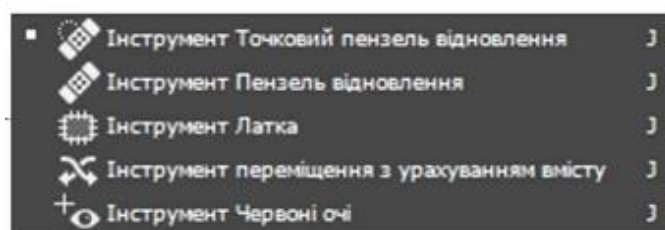


Рис. 4.11. Пензлі редагування Adobe Photoshop

8. *Фільтри (Filters)*. Фільтри, такі як Gaussian Blur, Unsharp Mask, Noise Reduction, може бути використано для корекції зображень, усунення шумів і розмиття або підвищення чіткості деталей.

9. *Маски та шари (Masks and Layers)*. Маски дозволяють редагувати зображення, не впливаючи на інші частини зображення. Це дозволяє здійснювати точну корекцію, наприклад, змінюючи колір чи контраст лише на вибраних частинах зображення.

Шари дозволяють працювати з різними елементами зображення окремо, що робить процес відцифровування більш гнучким.

Інструменти для відцифровування:

1. *Інструмент «Ласо» (Lasso Tool)*. Дозволяє вибрати будь-яку ділянку зображення для подальшого оброблення, що є корисним під час відцифровування елементів або створення масок для ретушування. Це також може бути корисним для відокремлення частини зображення для корекції.

2. *Інструмент «Перетворення» (Transform Tool)*. Цей інструмент дозволяє змінювати розмір, повертати, нахилити або змінювати форму частини зображення, що важливо під час відцифровування старих чи спотворених зображень.

3. *Інструмент «Магнітне ласо» (Magnetic Lasso Tool)*. Використовують для точного виділення об'єктів із різкими краями на зображенні. Це дуже корисно для відцифровування елементів, коли потрібно обережно виділити зону для подальшого оброблення.

Групу інструментів «Ласо» (Lasso Tool) подано на рис. 4.12.

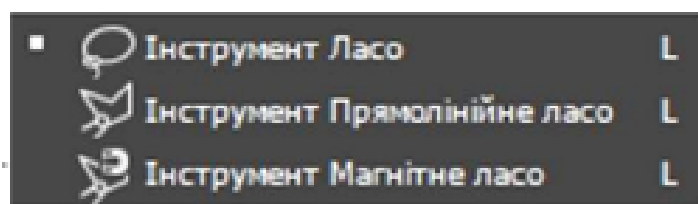


Рис. 4.12. Група інструментів «Ласо» (Lasso Tool)

4. *Інструмент «Заливка» (Fill Tool)*. Застосовують для заповнення певної зони одним кольором або текстурою, що може бути корисним під час відцифровування частин зображень або видалення дефектів.

5. *Інструмент «Перехід» (Gradient Tool)*. Використовують для плавних переходів між кольорами або тінями. Це може бути корисним для виправлення переходів кольору чи тіні на відцифрованих зображеннях.

Групу інструментів «Заливка» (Fill Tool) подано на рис. 4.13.

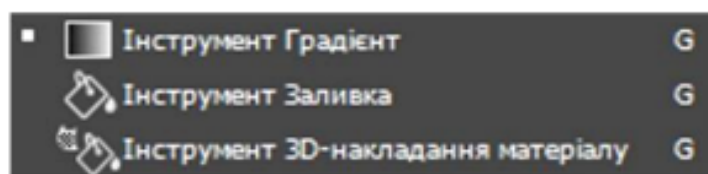


Рис. 4.13. Група інструментів «Заливка» (Fill Tool)

6. Інструмент «Піпетка» (*Eyedropper Tool*). Використовують для вибору кольору зображення, що дозволяє точніше відтворити колір під час відцифровування або корекції кольору на зображенні.

7. Інструмент «Інтерполяція» (*Interpolation*). Важливий для збільшення роздільної здатності зображень без значної втрати якості під час відцифровування, що дозволяє зберігати чіткість зображення в процесі збільшенні його розмірів.

Групу інструментів «Піпетка» (*Eyedropper Tool*) подано на рис. 4.14.

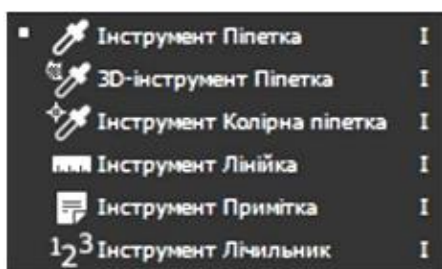


Рис. 4.14. Група інструментів «Піпетка» (*Eyedropper Tool*)

Ці інструменти Adobe Photoshop дозволяють не тільки виправляти дефекти зображень і робити їх більш естетичними, але й забезпечують точне оброблення під час відцифровування старих чи пошкоджених зображень. Ретушування та відцифровування зображень потребує уважності до деталей та використання правильних інструментів для досягнення бажаного результату.

Автоматична корекція колірного зсуву в Adobe Photoshop є ефективним інструментом для швидкого виправлення колірних недоліків на зображеннях. Вона допомагає виправити неправильний баланс кольорів або небажані відтінки, що можуть виникнути через некоректне освітлення під час зйомки або в результаті процесу сканування.

Колірний зсув – це небажане відхилення кольорів на зображенні від реальних.

Приклади колірного зсуву:

жовтуватий або синюватий відтінок через неправильний баланс білого;

надмірно теплі або холодні кольори, які не відповідають реальному вигляду сцени.

Зображення, яке демонструє різні типи колірної зсуву (рис. 4.15):
ліва частина зображення показує жовтуватий відтінок (теплий зсув кольору);
середня частина має синюватий відтінок (холодний зсув кольору);
права частина – це скориговане зображення з правильним кольоровим балансом.



Рис. 4.15. Зображення, яке демонструє різні типи колірної зсуву

Adobe Photoshop має кілька інструментів для автоматичної корекції, які аналізують зображення, визначають оптимальний колірний баланс і автоматично виправляють колірний зсув.

Основні функції для автоматичної корекції кольорів:

1. Auto Tone (Автоматичний тон).

Вирівнює яскравість і контраст зображення, виправляючи неправильний розподіл тонів.

Є корисним для усунення ефекту знебарвлення або неприродного затемнення.

2. *Auto Contrast (Автоматичний контраст)*.

Змінює контрастність зображення, не зачіпаючи колірний баланс.

Використовують, коли проблема полягає лише в яскравості.

3. *Auto Color (Автоматичний колір)*.

Автоматично регулює кольори, вирівнюючи їх баланс та усуваючи колірні зсуви. Використовують алгоритм аналізу колірних каналів для вирівнювання основних тонів.

Як застосувати автоматичну корекцію:

1. Відкрийте зображення у *Photoshop*.

2. Перейдіть до команди меню *Зображення (Image)*.

Виберіть *Auto Tone (Автоматичний тон)*, *Auto Contrast (Автоматичний контраст)* або *Auto Color (Автоматичний колір)* залежно від потреби. Команди меню *Зображення* подано на рис. 4.16.

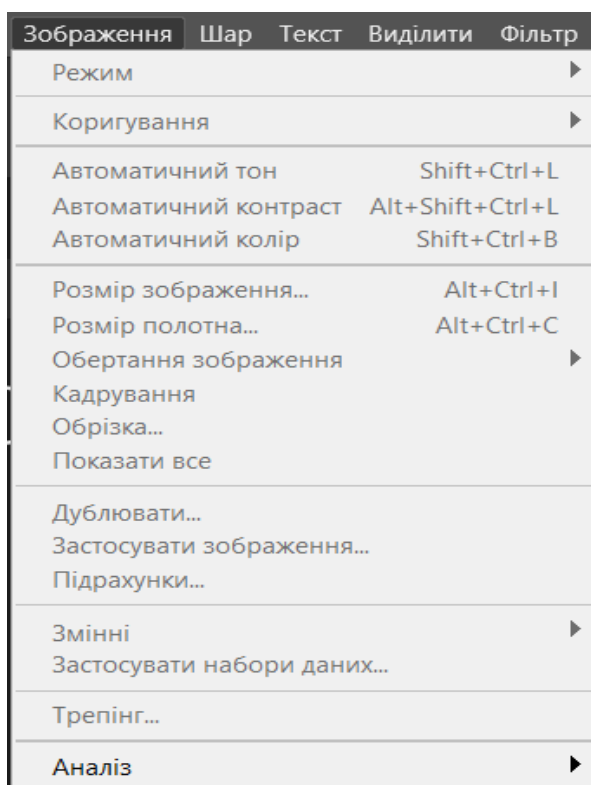


Рис. 4.16. Команди меню «Зображення»

3. Перевірте результат.

Adobe Photoshop автоматично внесе зміни. Якщо результат вас не влаштовує, можна скасувати зміни (*Ctrl+Z*) і застосувати інший інструмент.

Додаткові можливості, які надає Adobe Photoshop для коригування та ретуші:

Color Balance (Баланс кольору). Якщо автоматична корекція не дала бажаного результату, можна вручну налаштувати колірні канали за допомогою інструменту Color Balance. Це дозволяє змістити баланс між червоним, зеленим і синім кольорами.

Команда «Баланс кольорів». Виберіть меню *Шар*, команду *Створити коригуючий шар*, команду *Баланс кольорів* (рис. 4.17).

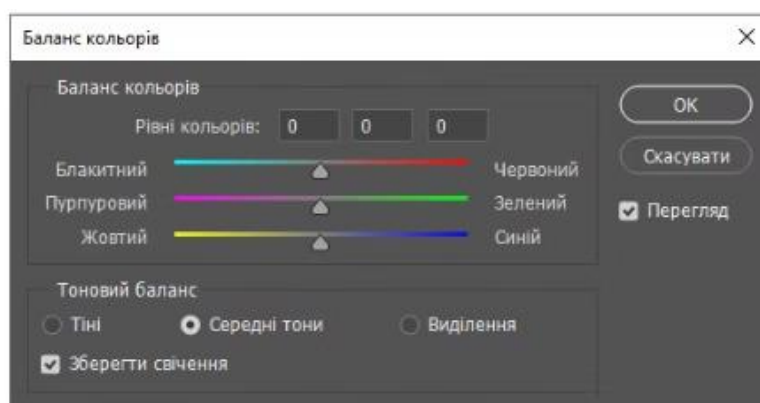


Рис. 4.17. Діалогове вікно «Баланс кольорів»

Команда *Curves (Криві)* (рис. 4.18). Цей інструмент дозволяє точніше контролювати яскравість і колірний тон, якщо автоматична корекція потребує додаткових правок.

Налаштування автоматичної корекції:

В Adobe Photoshop можна налаштувати поведінку інструменту автоматичної корекції:

1. Перейдіть у меню *Правка (Edit)*, виберіть команду *Налаштування (Preferences)* команда *Загальні (General)*.
2. Знайдіть розділ *Auto Adjustments Options*.
3. Ви можете змінити параметри алгоритму, наприклад, вибрати тіньові, середні або світлі тони, які потрібно врахувати під час автоматичної корекції.

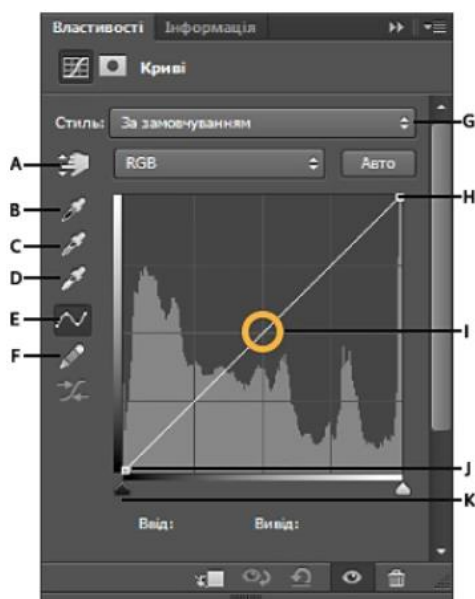


Рис. 4.18. Команда *Curves* (Криві)

- A** – інструмент коригування «На зображенні»;
B – зразок на зображенні для встановлення точки чорного;
C – зразок на зображенні для встановлення точки сірого;
D – зразок на зображенні для встановлення точки білого;
E – точки редагування для зміни кривої;
F – малювання для зміни кривої; **G** – меню стилів кривих;
H – установити точку чорного; **I** – встановити точку сірого;
J – установити точку білого; **K** – показати відсікання

Переваги автоматичної корекції:

швидкість і зручність у використанні;

мінімальні знання, потрібні для виправлення базових колірних проблем;

відмінний стартовий етап для подальшого ручного коригування.

Обмеження:

не завжди працює ідеально, особливо якщо зображення має складне освітлення або колірні палітри;

може потребувати додаткових ручних налаштувань для досягнення ідеального результату.

Автоматична корекція колірного зсуву в Adobe Photoshop є потужним інструментом для початкового редагування зображень. Вона швидко вирівнює колірні баланси та усуває дрібні дефекти, дозволяючи зосередитися на творчих аспектах редагування.

Практичні завдання до підрозділу 4

Оцифрування ілюстрацій: техніки та методи

Метою завдання є ознайомлення з перетворенням ілюстрацій у цифрову форму, вивчення технік сканування, фотографування, трасування та оброблення зображень у графічних редакторах.

Завдання 1. Ознайомлення з техніками цифровізації ілюстрацій.

1. Вивчіть методи переведення традиційних ілюстрацій у цифрову форму:

- а) сканування;
- б) фотографування;
- в) трасування за допомогою графічних редакторів.

2. Наведіть перелік обладнання та програмного забезпечення, потрібного для роботи (сканери, графічні планшети, Photoshop, Illustrator тощо).

Завдання 2. Цифровізація намальованих ілюстрацій.

1. Виконайте традиційну ілюстрацію за допомогою олівців, акварелі чи інших матеріалів.

2. Оцифруйте її через сканування або фотографування.

3. Очистіть файл від дефектів (тіні, нерівності паперу) у графічному редакторі.

Завдання 3. Цифровізація пластилінових ілюстрацій.

1. Створіть пластилінову композицію, беручи до уваги об'ємність і текстуру матеріалу.

2. Сфотографуйте (якщо неможливо, відскануйте) ілюстрацію з правильним налаштуванням світла, щоб підкреслити деталі.

3. Обробіть фотографію в графічному редакторі, вирівняйте кольори, додайте чіткості.

Завдання 4. Практичне завдання: редагування цифрових ілюстрацій.

1. Відкоригуйте контраст, яскравість, баланс білого та видаліть зайві елементи (плями, нерівності).

2. Підготуйте файл у форматах для друку (PDF, TIFF) та для екрана (JPEG, PNG).

Завдання 5. Комплексне завдання: цифровий макет ілюстрації.

1. Об'єднайте цифровізовану ілюстрацію з текстом та іншими елементами дизайну для друкованого чи електронного видання (наприклад, сторінка книги, обкладинка журналу).
2. Використовуйте програмне забезпечення для верстання (Adobe InDesign або інші).
3. Підготуйте макет до друку: перевірте роздільну здатність (300 dpi) та кольорову модель (СМΥК).

Завдання 6. Презентація.

Підготуйте коротку презентацію (3 – 5 хвилин) із демонстрацією пунктів 1 – 5. Презентуйте створені цифрові ілюстрації. Проведіть аналіз якості оцифрування, оброблення й адаптації до друкованого або цифрового формату.

Ці завдання спрямовано на формування навичок цифровізації традиційних ілюстрацій та роботи з програмним забезпеченням.

Запитання для самодіагностики

Основи цифровізації

1. Які є основні етапи перетворення намальованих ілюстрацій у цифрову форму?
2. Які програми та інструменти можна використовувати для цифровізації ілюстрацій?
3. Які переваги та недоліки має цифровізація традиційних ілюстрацій?

Методи сканування та фотографування

4. Які технічні параметри важливі для якісного сканування ілюстрацій?
5. Які методи фотографування можна використовувати для перетворення пластилінових ілюстрацій у цифровий формат?
6. Як підготовка освітлення може вплинути на якість цифрових зображень?

Редагування цифрових ілюстрацій

7. Які основні інструменти редагування використовують для оброблення цифрових ілюстрацій?

8. Як налаштування кольору та яскравості впливають на сприйняття ілюстрацій?

9. Які формати файлів найкраще підходять для зберігання цифрових ілюстрацій?

Ілюстрації як метафори в інтерфейсі користувача

10. Як ілюстрації використовують як метафори в інтерфейсі користувача?

11. Які є основні принципи дизайну піктограм в інтерфейсі користувача?

12. Як правильно вибрати метафору для елементів навігації в цифрових продуктах?

Користувацький досвід

13. Як дизайн ілюстрацій може вплинути на досвід користувача в інтерфейсі?

14. Які фактори слід брати до уваги під час розроблення ілюстрацій для інтерфейсу?

15. Які типи ілюстрацій можуть завадити навігації або поліпшити її в інтерфейсі?

Приклади й аналіз

16. Наведіть приклади успішного використання ілюстрацій як метафор у популярних додатках чи вебсайтах.

17. Як можна оцінити ефективність ілюстрацій у цифрових інтерфейсах?

18. Які є сучасні тренди з використання ілюстрацій у дизайні інтерфейсу?

Творчість та інновації

19. Як ви можете поєднати традиційні техніки ілюстрації із сучасними цифровими методами?

20. Уявіть, що вам потрібно створити нову піктограму для мобільного застосунку. Які етапи ви б пройшли, щоб досягти успіху?

21. Які ілюстративні рішення можуть підвищити доступність інтерфейсу для різних категорій користувачів?

Рекомендована література: [4; 8; 9; 16; 36; 39; 41; 48; 50].

5. Комікс. Створення персонажів для друкованих та електронних видань

Мета – розвинути навички створення та візуалізації персонажів для коміксів статичних і анімованих видань шляхом ознайомлення здобувачів вищої освіти з основами дизайну персонажів, їхніми особистісними характеристиками, а також із техніками малювання й анімації, які забезпечують виразність і емоційність образів.

Об’єкт – персонажі коміксів, їх дизайн, характеристика, функція в наративі та взаємодія з оточенням у контексті друкованих та електронних видань.

Предмет – процеси та методи створення персонажів для коміксів.

Ключові поняття: комікс, персонажі, створення коміксу, створення персонажів для коміксу.

Основні питання

- 5.1. Поняття «комікс» та історія його виникнення.
- 5.2. Види коміксів та стильові вимоги до їх створення.
- 5.3. Техніки створення коміксу.

5.1. Поняття «комікс» та історія його виникнення

Комікс (від англ. comics, множина від comic – комедійний, комічний, смішний) – графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у формі «мовної бульки» чи «хмарки»); серія зображень із короткими текстами, що становлять історію; книжка з такими малюнками. Інша назва – мальована історія. Бувають «німі» комікси з інтуїтивно зрозумілим сюжетом. Найпоширеніші жанри коміксів – карикатура і пригоди. Комікси зародилися у XV ст. У середині XIX ст. у Франції з’явилися перші зразки класичних коміксів. Термін «комікс» уперше вжито 1897 р. у США. Розвиток коміксів припав на 1930 – 50-ті рр. у США – «золоте століття». У світі видають книжки та часописи коміксів. Багато класичних літературних творів і популярних кінострічок, а також рок-музика мають свої варіанти в коміксах [14].

Коротке визначення поняття **«комікс»** – мальовані історії, розповіді в картинках.

Комікс як окремий вид мистецтва та різноманітні його жанри також відомі під назвою «мальовані історії». Великі комікси називають графічними романами або новелами, а короткі комікси – стріпами. У багатьох країнах, де мальовані історії є популярними, для них є власні назви. Наприклад, у Франції комікси називають *bande dessinée* («мальована стрічка», скорочено – BD), а японські комікси мають назву «манга».

Є багато визначень коміксу, однак усі їх загалом зводять до того, що комікс – це серія зображень, у якій розповідають якусь історію. Більшість дослідників дають таке визначення: комікс – це єдність оповіді та візуальної дії. Скотт МакКлауд пропонує коротке визначення – «послідовні зображення» і більш повне – «суміжні малюнки та інші зображення у смисловій послідовності».

Французький історик, теоретик і кінокритик Жорж Садуль (фр. Georges Sadoul) описує комікси як «розповідь у малюнках».

Історія виникнення коміксу. Історія коміксів має глибоке коріння, яке сягає давніх часів, коли люди прагнули передавати історії за допомогою малюнків. Протокомікси можна простежити ще в античних цивілізаціях, таких як Єгипет, де ієрогліфи використовували для послідовного оповідання подій, або в середньовічних рукописах, що містили зображення з пояснювальним текстом, наприклад, знаменитий килим із Байо з розповіддю про нормандське завоювання Англії.

Середньовіччя та Ренесанс: попередники коміксів. За часів Середньовіччя та Ренесансу ілюстрації й текст часто поєднували для передавання історій, особливо в релігійних і навчальних текстах. Лубочні картини в Європі, що з'явилися в XVI ст., стали популярним засобом для поширення релігійних, історичних і побутових сюжетів серед широкого загалу. Ці прості картинки з короткими текстами, надруковані на папері, доступному для більшості людей, відігравали роль як своєрідного навчального матеріалу, так і засобу розваги.

Теми таких зображень часто мали повчальний, релігійний, історичний або казковий зміст. Традиція оповідей у формі картинок зародилася ще в XVI – XVII ст., коли у Валенсії та Барселоні з'явилися ілюстрації для широкого загалу, зазвичай на релігійну тематику. Вони містили життя

святих, представлені серіями невеликих гравюр, надрукованих на кольорових аркушах паперу, які називали «алілуями». Світські сюжети зображували в схожих малюнках, які мали назву «ауки». Вони передавали історії життя святих, подані через серії невеликих гравюр, надрукованих на кольоровому папері. Такі зображення набули популярності у Фландрії, Франції та Німеччині.

Аука (рис. 5.1) – це традиційний каталонський жанр оповідей у картинках, який став передвісником сучасних коміксів. Основна відмінність між ауками та коміксами полягає в розмірі зображень: в ауках усі малюнки мали однаковий розмір і розташовувалися на аркуші по чотири в ряд. Як і в коміксах, під картинками були пояснювальні підписи, які в XIX ст. набули форми римованих текстів.



Рис. 5.1. «Світ навпаки», аука XIX ст.

XVIII – XIX ст.: лубочні картинки та перші коміксні елементи.
1796 р. в місті Епіналь (Франція) Жан-Шарль Пелерен заснував видавництво, яке розпочало серійний друк лубочних картинок. Їх розповсюджували не лише у Франції, але й в інших країнах Європи, допомагаючи розвинути традицію наративного мистецтва. У США та Великій Британії

в XIX ст. з'явилися карикатури і сатиричні малюнки в газетах, де використовували комічний стиль для зображення політичних і соціальних тем.

Лубок (рис. 5.2) – це різновид образотворчого мистецтва, який відрізняється простотою та виразністю образів. Лубок часто називають народною або фольклорною картинкою; він є розфарбованим графічним зображенням, відтвореним тиражним друком.



Рис. 5.2. «Миші кота хоронятъ» (лубок XVIII ст.)

На фабриці в Епіналі було створено 600 історій, кожна з яких складалася з 16 ілюстрацій із підписами. Іспанська класична «алілуя» містила 48 зображень.

XX ст.: зародження сучасних коміксів. Сучасні комікси в тому виді, у якому ми їх знаємо, почали формуватися на початку XX ст. в США. 1895 р. з'явився перший комікс «Жовтий малюк» (Yellow Kid) (рис. 5.3) [15] американського художника Річарда Ауткульта, що друкували в газеті «New York World». Він став популярним завдяки гумористичним сюжетам і першим в історії «бульбашкам» із текстом, які передавали мову персонажів. Цей елемент коміксів швидко став стандартом і допоміг створити окремий жанр у пресі.

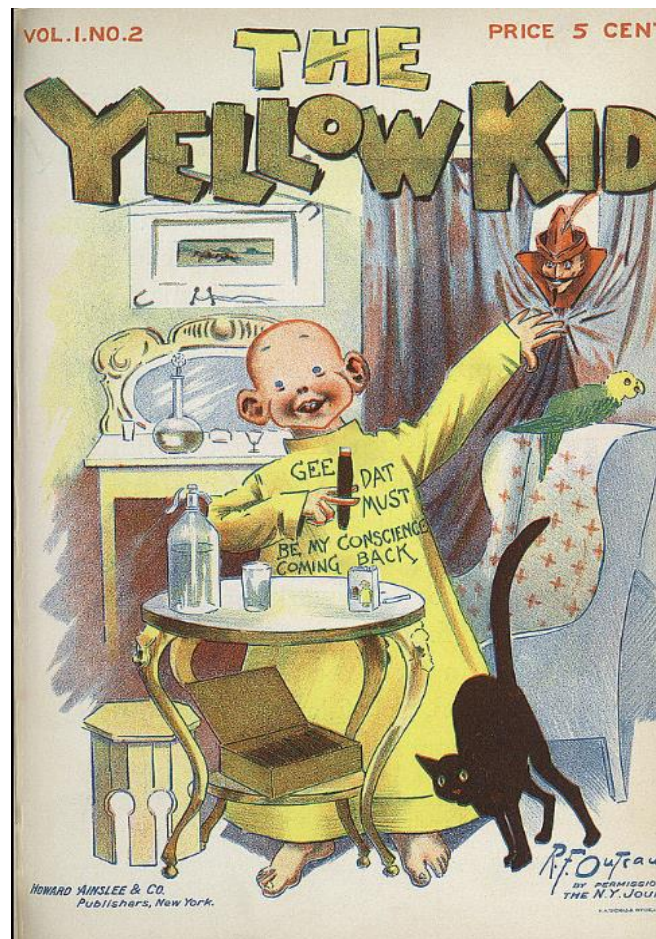


Рис. 5.3. Комікс «Жовтий малюк» художника Річарда Ауткульта [15]

Від часу свого виникнення до XX ст. комікси втратили ту комічну складову, за яку їх спочатку називали коміксами. Основним жанром коміксів були пригоди, що охоплюють бойовики, детективи, жахи, фантастику та історії про супергероїв. До 1930-х рр. комікси набули величезної популярності в США. Із виходом «Action Comics #1» 1938 р., де вперше з'явився Супермен (рис. 5.4), було започатковано епоху *супергероїв і нових світів*, яка визначила розвиток коміксів на десятиліття вперед. Цей період в історії коміксів називають «золотим віком» (із 1938 р. до 1956 р.). Завдяки яскравим персонажам, таким як Бетмен, Чудо-жінка, Капітан Америка, комікси стали частиною масової культури.

Протягом цього періоду створено близько 400 супергероїв. Багато з них мали значну схожість із Суперменом і не дійшли до сучасності. Безліч пригод героїв коміксів було екранізовано, і ці фільми також є популярними.



Рис. 5.4. Комікси про Супермена

Друга половина XX ст.: розвиток жанру та стилю. На початку 50-х рр., із масовим поширенням телебачення, популярність коміксів пішла на спад. Майже всі історії про супергероїв того часу були про Супермена, а на зміну їм прийшли вестерн, наукова фантастика, містика, детектив та романтика. 1954 р. психіатр Фредрік Вертам авторитетно заявив, що комікси погано впливають на молодь, призводять до зростання підліткової злочинності та інших проблем. Під впливом громадськості видавці змушені були випустити спеціальний «Кодекс коміксів», який чітко прописував заборонені та дозволені теми. Поява цього кодексу повністю знищила детективні комікси та жахіття, спричинила закриття ряду видавництв і опосередковано вплинула на ренесанс супергеройського жанру, який із початком 60-х рр. почав активно розвиватися і на довгі роки завоював передове місце на ринку. До Бетмена і Супермена, одних із небагатьох героїв, які вціліли з часів «золотого століття» коміксів, додалися Флеш, Зелений ліхтар, Людина-павук, месники, Тор, Залізна людина, доктор Стрендж, фантастична четвірка та багато інших культових персонажів [19].

«Срібне століття» в історії коміксів тривало з 1956 р. до приблизно 1970 р. Ця епоха розпочалася з випуску компанією DC Comics у жовтні 1956 р. коміксу «Showcase #4», у якому було подано нову версію вже відомого супергероя Флеша.

Незважаючи на це, у 1960-х рр. компанія «Marvel Comics» на чолі зі Стеном Лі, Джеком Кірбі та іншими художниками відродила популярність супергеройських коміксів завдяки новим героям – Людині-павуку, фантастичній четвірці, людям Ікс, які були більш складними і людськими, ніж їхні попередники.

«Бронзове століття» не має точних дат, але зазвичай вважають, що воно розпочалося на початку 1970-х рр. і тривало до 1985 р. У цей період сюжети коміксів стали більш реалістичними та орієнтованими на дорослу аудиторію. Теми, які порушували в коміксах «бронзового століття», охоплювали такі важливі питання, як уживання наркотиків, алкоголізм і екологічні проблеми.

Сучасність: глобалізація та популяризація коміксів. Із кінця ХХ ст. комікси стали глобальним феноменом, особливо завдяки розвитку графічних романів і манги – японських коміксів, які здобули широку аудиторію в усьому світі. Цей формат, що поєднує мистецтво і літературу, надихнув художників і авторів на створення глибоких і різноманітних сюжетів. Зі стрімким розвитком кінематографа комікси стали основою для створення фільмів і серіалів, що лише збільшило їхню популярність.

Сучасне століття – це останній період в історії розвитку коміксів, який розпочався із середини 1980-х рр. і триває до сьогодні. Цей період не має чітко визначених меж. Сучасне століття вирізняється підвищеною реалістичністю в коміксах, введенням антигероїв та більш похмурими сюжетами. На рис. 5.5 подано обкладинки коміксів.



Рис. 5.5. Обкладинки коміксів

Із розвитком незалежних видавництв у 1980-х рр. тематика коміксів стала ще більш різноманітною. Вони охоплювали не лише пригодницькі чи супергеройські сюжети, а й серйозні соціальні та психологічні теми, як у «Вартових» Алана Мура чи «Маусі» Арта Шпігельмана.

Отже, від простих народних картинок до супергеройських саг і графічних романів комікси пройшли довгий шлях, ставши важливою частиною світової культури та засобом висловлення мистецьких ідей.

5.2. Види коміксів та стильові вимоги до їх створення

Комікси – це багатогранний і динамічний жанр мистецтва, який охоплює широкий спектр стилів, форматів і тематик. Від супергероїв до графічних романів, від дитячих історій до сатиричних коміксів – кожен вид пропонує унікальний підхід до розповіді та візуального мистецтва.

Види коміксів:

Супергеройські комікси (рис. 5.6). Найпопулярніший жанр, який присвячено героям із надздібностями. Вони часто містять епічні сюжети, боротьбу зі злочинцями й елементи фентезі. Відомі персонажі: Супермен, Бетмен, Людина-павук.



Рис. 5.6. Супергеройські комікси [21]

Графічні романи (рис. 5.7). Більш серйозний підхід до розповіді, часто з комплексними сюжетами і глибокими темами. Графічні романи можуть порушувати соціальні, політичні або психологічні питання.



Рис. 5.7. Графічні романи [6]

Графічну новелу або графічний роман зазвичай орієнтовано на дорослу аудиторію. Вони мають вікові обмеження й відрізняються від традиційних коміксів. Графічні новели виходять у твердій палітурці, на високоякісному папері, часто мають 46 – 48 сторінок або більше. На відміну від звичайних коміксів, графічні новели створює невелика команда, що складається з однієї-двох осіб або максимум трьох: сценариста, художника та колориста.

Графічні новели найбільш популярні у Франції та Бельгії. У Франції їх вважають окремим видом мистецтва і підтримують на державному рівні.

Є також інший тип коміксів – фотокомікс або фотоновела. Це вид коміксу, де замість ілюстрацій використовують фотографії. Фотокомікси особливо популярні в Іспанії, Франції та країнах Латинської Америки.

Обкладинки графічних романів подано на рис. 5.8.



Рис. 5.8. Обкладинки графічних романів [6]

Манга (рис. 5.9). Японський стиль коміксів, що охоплює різноманітні жанри – від романтики до бойовиків. Манга має особливу художню стилістику та читабельність (справа наліво).

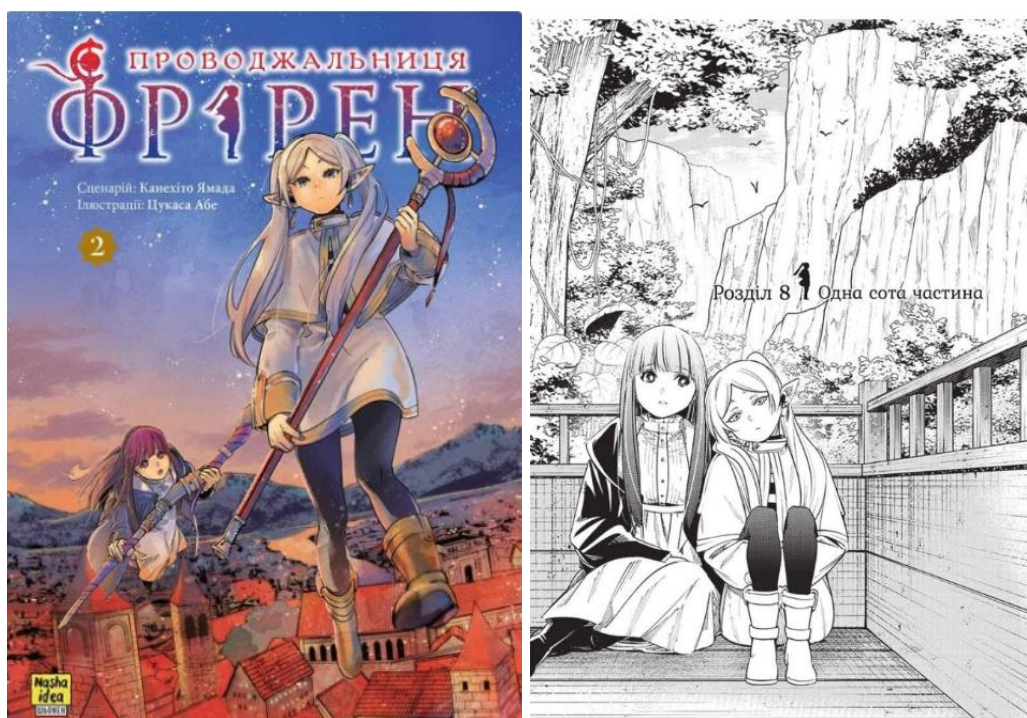


Рис. 5.9. Манга «Проводжальниця Фрірен» [66]

Сатиричні/гумористичні комікси (рис. 5.10). Містять гумор і сатиру для критики соціальних або політичних тем. Часто з'являються в газетах і журналах.



Рис. 5.10. Сатиричні/гумористичні комікси

Webcomics (рис. 5.11). Цей вид коміксів публікують онлайн. Він може бути різним – від коротких стрічок до довгих серій. Ці комікси часто використовують різні формати, зокрема анімацію. Приклад: «ХКCD».

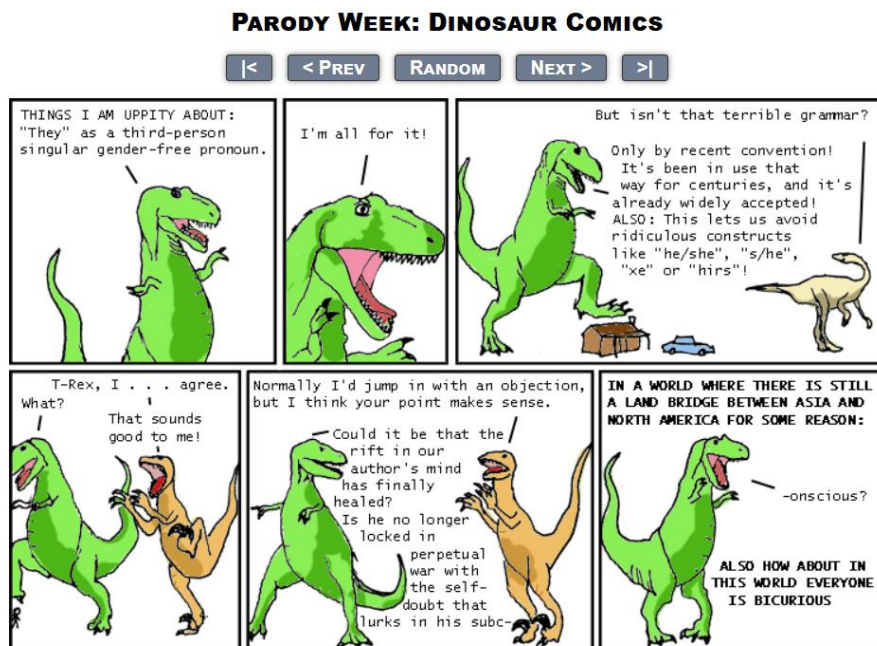


Рис. 5.11. Webcomics ХКCD [63]

Дитячі комікси (рис. 5.12) з простими сюжетами і доброзичливими персонажами орієнтовано на молодшу аудиторію. Часто містять навчальні елементи.



Рис. 5.12. Дитячі комікси [13]

Наприкінці ХХ ст. азійські жанри коміксів, такі як японська манга, китайська маньхуа та корейська манхва, набули значної популярності. Після закінчення Другої світової війни в Японії почався активний розвиток манги. У світі манга залишалася майже невідомою, поки деякі її твори не було екранізовано у форматі аніме. **Аніме** (рис. 5.13) – це жанр японської анімації.



Рис. 5.13. Комікси в стилі аніме

Різноманіття видів коміксів відображає їхню здатність пристосовуватися до різних аудиторій і культурних контекстів. Від класичних супергеройських історій до графічних романів і фотонovel – кожен вид має свої особливості, що дозволяють по-різному передавати емоції та ідеї.

Стильові вимоги до створення коміксів

Візуальний стиль. Стиль малюнка може варіюватися від реалістичного до карикатурного. Важливо, щоб художній стиль відповідав змісту історії та цільовій аудиторії.

Композиція. Сторінка коміксу повинна мати логічну композицію, що полегшує читання. Важливо зважати на розташування панелей, візуальні потоки та використання простору.

Колір. Використання кольору може мати велике значення в коміксах, адже він впливає на настрій і атмосферу. Деякі жанри (наприклад, графічні романи) можуть використовувати обмежену палітру, тоді як супергеройські комікси часто яскраві й насичені.

Текст і діалоги. Діалоги мають бути чіткими та зрозумілими, а їх розміщення в «бульбашках» не має заважати читанню. Важливо, щоб текст гармонійно вписувався в композицію.

Наративна структура. Комікси часто мають структуру з початком, серединою та кінцем. Сюжет може бути лінійним або нелінійним, але він має бути зрозумілим і цікавим для читача.

Тематика. Теми коміксів можуть бути дуже різноманітними, але важливо, щоб вони відповідали цільовій аудиторії. Наприклад, дитячі комікси мають бути безпечними і повчальними.

Види коміксів та стильові вимоги до їх створення відображають різноманітність цього жанру. Комікси можуть мати різні форми, але спільними рисами є візуальність, розповідь та здатність передавати емоції через зображення і текст.

5.3. Техніки створення коміксу

Створення коміксу – це багатостадійний процес, який поєднує художні, літературні та дизайнерські техніки. Кожен етап потребує особливої уваги до деталей, адже візуальна і текстова частини мають гармонійно доповнювати одна одну.

Основні техніки створення коміксу охоплюють такі етапи:

1. Розроблення концепції та сценарію. Сценарій є основою майбутнього коміксу: він визначає сюжет, характери персонажів, їхні діалоги та розвиток подій. Сценарист детально прописує кожен елемент історії, часто розділяючи її на сцени та розподіляючи текст для діалогових «бульбашок» і текстових блоків.

Розкадрування – це створення ескізного плану коміксу, де кожен кадр показує основні моменти сюжету та допомагає уявити, як текст і зображення поєднуються на сторінці.

2. Побудова композиції сторінки. Композиція сторінки визначає розміщення панелей і розташування основних елементів зображення. Панелі розміщують так, щоб читач міг легко стежити за сюжетом і сприймати події в правильному порядку.

Традиційний комікс має розмір 17 × 26 см. Вибір формату панелей (вертикальні, горизонтальні, квадратні, нестандартні форми) залежить від стилю коміксу і його жанру, оскільки різні форми панелей можуть передавати різний ритм і динаміку.

3. Ескізи та дизайн персонажів. Художник створює ескізи персонажів і середовища, опрацьовуючи їхні зовнішні риси, міміку та емоційні вирази. Це допомагає задати впізнаваний стиль і настрій коміксу.

Важливо брати до уваги стиль, відповідний жанру коміксу: від реалістичного до карикатурного або стилізованого.

4. Чорновий малюнок і чорніння. Чорновий малюнок виконують для кожної панелі, створюючи чіткий контур, який визначає основні форми і пози персонажів та об'єктів.

Потім відбувається етап чорніння, під час якого контури обводять тушшю чи цифровими інструментами для створення контрастного і чіткого зображення. Цей етап надає малюнку завершеності та глибини.

5. Колір та затінення. На цьому етапі художник додає колір, що надає коміксу завершеного вигляду. Вибір колірної палітри може значно впливати на сприйняття: теплі кольори можуть створювати затишну атмосферу, а темні відтінки – підсилювати драматичність.

Затінення та градієнти допомагають створити об'єм і текстуру, додаючи відчуття простору й рельєфності.

6. Розміщення тексту та «бульбашок». Діалоги і текстові елементи розміщують у спеціальних «бульбашках», які відображають

розмови, думки або вигуки персонажів. Важливо, щоб текст легко читався і гармонійно вписувався в композицію.

Особливу увагу приділяють вибору шрифтів і стилю «бульбашок», адже вони допомагають передати тональність діалогів і настроїв персонажів.

Комікси можуть не містити тексту – такий вид називають німим коміксом, де сюжетна лінія є інтуїтивно зрозумілою.

Пряму мову або репліки персонажів у коміксі передають за допомогою філактерії (англ. phylactery), також відомої як словесна «бульбашка», яка ніби «виходить» із вуст персонажа. Інша назва для філактерії – балон (фр. ballon). Текст автора чи пояснення до сюжету зазвичай розташовують над або під ілюстраціями, які називають кадрами коміксу.

Приклад оформлення «бульбашок»: стандартна «бульбашка» з текстом зазвичай білого кольору з чорною, не надто товстою обводкою та хвостиком, що вказує на того, кому належить репліка.

За допомогою «бульбашки» (рис. 5.14) можна передати емоції персонажа – крик, агресію чи лайку. «Бульбашки» можуть мати різноманітні форми.



Рис. 5.14. **Форми «бульбашок»**

7. Фінальне оброблення та редагування. Завершальний етап передбачає перевірку зображення й тексту, внесення фінальних корективів, таких як регулювання яскравості, контрастності та кольорів.

Якщо комікс створюють для друку, важливо перевірити його відповідність друкарським стандартам, щоб зберегти якість зображень.

Кожна з технік створення коміксів потребує майстерності та уваги до деталей. Комбінуючи ці етапи, автори створюють історії, де зображення і текст поєднуються в єдиний захопливий наратив, здатний захопити читачів і передати емоції.

Традиційний комікс має містити такі елементи:

Обкладинка (рис. 5.15). Відображає основний зміст коміксу. Окрім зображення, на обкладинці можуть бути: назва, логотип видавництва, ціна, реклама, дата й підписи авторів. Обкладинка може охоплювати два аркуші.

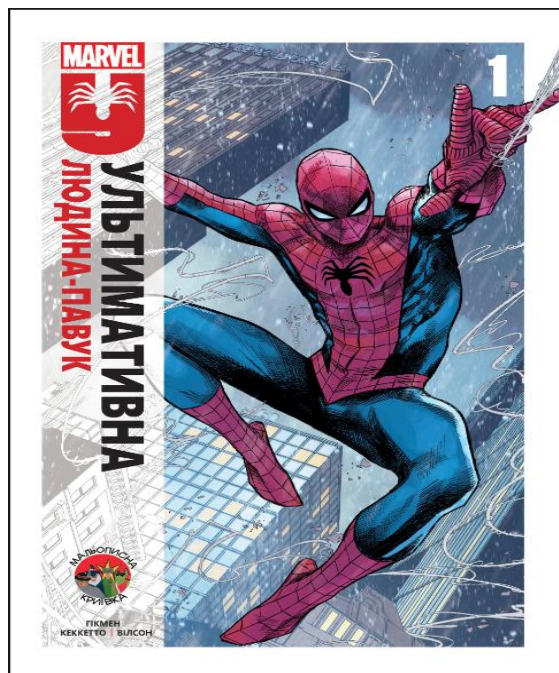


Рис. 5.15. Обкладинка коміксу [21]

Фронтиспіс (рис. 5.16) – це аркуш із малюнком, який зазвичай розміщено перед титульним аркушем. Він допомагає читачеві більше дізнатися про комікс.



Рис. 5.16. Фронтиспіс коміксу [21]

Титульний аркуш (рис. 5.17). Може містити такі елементи: короткий вступ, імена авторів, художників, контуровників тощо. Також на титульному аркуші можуть бути невеликі ілюстрації.



Рис. 5.17. Титульний аркуш коміксу [21]

Основна частина – це власне сторінки коміксу. Кількість сторінок не є фіксованою, але в традиційних коміксах вона зазвичай коливається від 20 до 40.

Pin-Up Page – це сторінка з додатковими малюнками від основних художників або інших осіб, які мають стосунок до коміксу, але не ввійшли в основний зміст. Наприклад, на Pin-Up Page можуть бути альтернативні варіанти обкладинок.

Практичні завдання до підрозділу 5

Розроблення персонажів для коміксів та готового коміксу

Метою завдання є ознайомлення з принципами створення персонажів для коміксів та їх фан-арту, характеру й емоційної виразності, а також перетворення ілюстрацій для друкованих та електронних форматів видань.

Завдання 1. Ознайомлення з жанром коміксу.

1. Проаналізуйте історію розвитку коміксів, їхній вплив на культуру та роль у видавничій справі.
2. Підготуйте короткий огляд видатних коміксів різних епох і жанрів (супергеройський, пригодницький, гумористичний тощо).
3. Підготуйте окремий пункт у презентації з прикладами й аналізом стилів коміксу.

Завдання 2. Створення концепції персонажа.

1. Розробіть фан-арт головного героя для коміксу: ім'я, вік, професія, характер, зовнішній вигляд, сильні та слабкі сторони, мотивація.
2. Намалюйте кілька варіантів концепт-арту персонажа з огляду на його характер і роль у сюжеті.

Завдання 3. Розроблення емоційного діапазону персонажа.

1. Створіть таблицю з емоціями персонажа (радість, сум, гнів, подив тощо).
2. Виконайте серію малюнків, що демонструють, як персонаж виражає ці емоції через міміку та позу.

Завдання 4. Побудова дизайну сторінки коміксу.

1. Розробіть ескіз сторінки коміксу:

- а) визначте розташування панелей;
- б) продумайте композицію;
- в) залиште місце для тексту (реплік, описів).

2. Використовуйте принципи читабельності та зручності для читача.

Завдання 5. Практичне завдання: ілюстрація сцени.

Намалюйте одну сцену з коміксу (можна виконати як у традиційному, так і в цифровому форматі), що містить:

- а) динамічні пози персонажів;
- б) інтерактивну взаємодію між персонажами;
- в) фон, що доповнює сюжетну атмосферу.

Завдання 6. Колір і стиль у коміксі.

1. Розробіть колірну палітру для вашого коміксу. Визначте, яким буде комікс: повноколірним, монохромним чи у вибраних тонах.

2. Виконайте кілька тестових ілюстрацій персонажа та сцени з використанням вибраної палітри.

Завдання 7. Додаткове завдання: адаптація для електронного формату.

Переведіть сторінку коміксу в цифровий формат, підготувавши її для перегляду на екрані.

Завдання 8. Комплексне завдання: готова сторінка коміксу.

1. Створіть фінальну версію сторінки коміксу, яка містить персонажів, текст і фони.

2. Оформіть роботу в друкованому форматі (300 dpi, CMYK) та електронному форматі (RGB, PNG/JPEG).

Завдання 9. Презентація.

Підготуйте презентацію (5 – 10 хвилин) із демонстрацією пунктів 1 – 8. Презентуйте створені комікси. Зверніть увагу на стиль персонажів, динаміку сцени та гармонійність кольорів. Проведіть аналіз якості оцифрування, оброблення й адаптації до друкованого або цифрового формату.

Ці завдання спрямовано на розвиток творчих і технічних навичок створення персонажів та сторінок коміксу, адаптованих до друкованих і цифрових видань.

Запитання для самодіагностики

Основи коміксу

1. Що таке комікс і які його основні елементи?
2. Які є різновиди коміксів (друковані, електронні, статичні, анімовані)?
3. Які особливості має комікс як форма візуального мистецтва?

Створення персонажів

4. Які є основні етапи створення персонажа для коміксу?
5. Як визначити характер і мотивацію персонажа?
6. Які методи можна використовувати для створення ескізів персонажів?
7. Яке значення мають зовнішні риси персонажа для його характеру?

Дизайн персонажа

8. Які фактори потрібно враховувати під час дизайну персонажа для друкованих та електронних видань?
9. Як кольорова гама впливає на сприйняття персонажа?
10. Які техніки можна використовувати для підкреслення емоцій персонажа?

Анімація персонажів

11. Які є основні принципи анімації персонажів у коміксах?
12. Як анімація може змінити сприйняття персонажа?
13. Які програмні засоби найчастіше використовують для анімації коміксів?

Композиція та розкадрування

14. Як композиція кадрів впливає на сприйняття персонажів у коміксі?
15. Якою є роль розкадрування у створенні коміксу?
16. Як правильно розташувати персонажа в кадрі для досягнення максимального ефекту?

Технічні аспекти

17. Які матеріали та інструменти найкраще підходять для створення коміксів?

18. Як вибір техніки (традиційної або цифрової) впливає на процес створення персонажів?

19. Які формати файлів використовують для друкованих і електронних коміксів?

Тематичні та жанрові особливості

20. Як жанр коміксу впливає на створення персонажів?

21. Які популярні теми та мотиви використовують у сучасних коміксах?

22. Яким чином культурний контекст може впливати на дизайн персонажа?

Аудиторія та цільова група

23. Чому важливо брати до уваги цільову аудиторію під час створення персонажів?

24. Як відрізняється підхід до створення персонажів для дітей та дорослих?

Критерії успішного персонажа

25. Які характеристики визначають успішного персонажа в коміксі?

26. Як персонажі можуть взаємодіяти один з одним для розвитку сюжету?

Рекомендована література: [6; 13; 15; 19; 21; 63; 66].

6. Техніки малювання в растрових і векторних редакторах.

Використання фільтрів та плагінів для створення візуальних ефектів

Мета – ознайомити здобувачів вищої освіти з основами роботи в растрових і векторних графічних редакторах, а також із техніками малювання, застосуванням фільтрів та плагінів для створення візуальних ефектів, щоб вони могли ефективно використовувати ці інструменти для створення професійних ілюстрацій.

Об'єкт – процеси та інструменти малювання в графічних редакторах, зокрема растрові та векторні програми, а також їх функції, методи і техніки, що використовують для створення ілюстрацій.

Предмет – технічні аспекти роботи в растрових і векторних графічних редакторах.

Ключові слова: растрові редактори, векторні редактори, фільтри, плагіни.

Основні питання

6.1. Техніки створення ілюстрацій у растрових редакторах.

6.2. Техніки створення ілюстрацій у векторних редакторах.

6.3. Використання фільтрів та плагінів для створення візуальних ефектів.

6.1. Техніки створення ілюстрацій у растрових редакторах

Створення ілюстрацій у растрових редакторах – це процес, що передбачає використання пікселів для малювання та оброблення зображень. Ці програми пропонують широкий спектр інструментів і технік, що дозволяють художникам реалізовувати свої ідеї з високою точністю та деталізацією.

Основні техніки, що використовують під час створення ілюстрацій у растрових редакторах:

Вільне малювання. Один із основних способів створення ілюстрацій. Художники застосовують різноманітні пензлі та інструменти для створення ліній, форм і текстур. У растрових редакторах можна налаштовувати параметри пензлів, такі як товщина, жорсткість і непрозорість, для досягнення бажаного ефекту.

Шари. Використання шарів дозволяє художникам працювати над різними елементами ілюстрації окремо, не впливаючи на інші частини зображення. Це зручно для організації роботи, оскільки дає змогу редагувати або змінювати окремі елементи без утрати якості зображення.

Текстуризація. Техніка, що полягає в застосуванні текстур для додання ілюстрації глибини та обсягу. Художники можуть використовувати готові текстури або створювати власні, щоб надати своїм малюнкам більш натурального вигляду.

Маскування. Дає змогу контролювати видимість певних частин шару, що є особливо корисним під час редагування деталей. Наприклад, можна замаскувати частину зображення, щоб працювати над фоном, не порушуючи основні елементи.

Фільтри та ефекти. Растрові редактори пропонують безліч фільтрів і ефектів, які можуть змінити вигляд ілюстрації. Наприклад, можна застосувати розмиття, затемнення, світлові ефекти або градієнти для поліпшення візуального сприйняття.

Редагування кольору. Інструменти для редагування кольору дають змогу коригувати відтінки, контрастність, насиченість і яскравість зображення. Це важливий етап, що дозволяє досягти бажаного настрою й атмосферності ілюстрації.

Композиція. Правильна композиція є ключовим елементом у створенні ілюстрацій. Художники використовують правила третин, симетрію, баланс та інші принципи дизайну, щоб розташувати елементи на полотні так, щоб вони приваблювали увагу глядача та підкреслювали основну ідею.

Експерименти з формами. Растрові редактори дозволяють експериментувати з формами й об'єктами, змінюючи їхні розміри, повороти та нахили. Це відкриває можливості для створення унікальних ілюстрацій, які можуть виділитися серед інших.

Збереження в різних форматах. Після завершення роботи над ілюстрацією важливо правильно зберегти її в потрібному форматі. Растрові редактори дають змогу зберігати роботи у форматах, які підходять для друку або публікації в інтернеті, таких як JPEG, PNG або TIFF.

Використання растрових редакторів для створення ілюстрацій відкриває безмежні можливості для творчості. Завдяки різноманітним інструментам і технікам художники можуть створювати детальні й виразні зображення, що задовольняють як естетичні, так і функціональні потреби.

Техніки створення ілюстрацій у растрових редакторах розгляньмо на прикладі виготовлення колажу.

Техніка створення колажу в графічних редакторах є популярним методом комбінування різних зображень або елементів для створення

єдиного композиційного твору. Цей процес дозволяє поєднувати реальні фотографії, малюнки, текстури та інші візуальні матеріали для досягнення бажаного ефекту.

Основні етапи створення колажу

Підготовка матеріалів. Для створення колажу слід зібрати всі елементи, які буде використано. Це можуть бути фотографії, малюнки, текстури або будь-які інші графічні елементи. Важливо, щоб усі матеріали мали хорошу якість, оскільки це впливатиме на загальний вигляд колажу.

Створення нового документа. У графічному редакторі потрібно створити новий документ, задавши відповідні розміри та роздільну здатність для вашої роботи. Це залежить від того, чи буде колаж друкованим, чи лише цифровим.

Імпортування елементів. Після цього імпортують усі зібрані елементи в проєкт. Їх може бути розміщено на різних шарах, що дозволяє працювати з ними окремо та змінювати їхнє розташування без впливу на інші частини колажу.

Комбінування елементів. На цьому етапі елементи комбінують на одній сторінці. Важливо продумати їхнє розташування, розміри, а також взаємодію між ними. Для цього часто використовують інструменти трансформації (масштабування, поворот, викривлення), щоб елементи органічно поєднувалися.

Корекція кольорів та контрасту. Щоб усі елементи мали вигляд частин одного цілого, коригують їхні кольори, яскравість і контрастність. Інструменти корекції допомагають погодити палітри кольорів та зробити зображення більш гармонійним.

Маскування та шари. Маскування дозволяє приховувати або показувати частини елементів, щоб зробити перехід між ними більш плавним. Наприклад, частини одного зображення можна приховати під іншим або злегка розтушувати краї, щоб з'явився ефект злиття.

Додавання текстур і ефектів. Для додання глибини та інтересу можна використовувати текстури, фільтри й ефекти, які підсилюють атмосферу колажу. Наприклад, можна додавати шуми, градієнти або розмиття для досягнення бажаного візуального ефекту.

Фінальне оброблення. Після того як усі елементи було розміщено й відредаговано, потрібно перевірити загальний вигляд композиції,

коригуючи деталі та вносячи останні зміни. Це може бути очищення від зайвих елементів або додавання фінальних акцентів.

Збереження та експорт. Завершений колаж зберігають у відповідному форматі. Якщо його призначено для друку, вибирають формат із високою роздільною здатністю, а для онлайн-публікацій – більш стислі варіанти, як-от JPEG чи PNG.

Техніка створення колажу в графічних редакторах дозволяє художникам і дизайнерам експериментувати з різними візуальними елементами та створювати унікальні композиції. Завдяки можливості працювати із шарами, масками та ефектами процес створення колажу стає захопливим і відкриває безмежні творчі можливості.

Колаж є однією з технік у візуальному мистецтві. Також є кілька інших технік, що мають спільні риси або схожі методи створення, які також базуються на комбінуванні різних елементів для створення єдиного художнього твору. Ось кілька таких споріднених технік:

Монтований малюнок, або асамбляж (фр. *assemblage*) (рис. 6.1). Це техніка, яка передбачає створення тривимірних композицій із різних об'єктів і матеріалів, часто – зі знайдених предметів. Замість використання двовірних елементів, як у колажі, художник збирає фізичні об'єкти в єдину інсталяцію. Такі роботи можуть містити дерево, метал, тканину та інші матеріали, що комбінують у композиції.



Рис. 6.1. Асамбляж

Деколаж (фр. *décollage*) (рис. 6.2) – це техніка, яка є протилежною колажу. Полягає у створенні художнього твору через руйнування композиційного цілого.



Рис. 6.2. Деколаж

Фотомонтаж – це техніка комбінування декількох фотографій для створення єдиного зображення. Як і в колажі, використовують різні фрагменти зображень, але фотомонтаж полягає в злитті реальних фотографій, часто для досягнення сюрреалістичного або маніпулятивного ефекту.

Мозаїка – це техніка створення зображень із маленьких шматочків матеріалу, таких як камінці, плитки, скло чи навіть папір. Вона схожа на колаж через використання малих фрагментів, хоча в мозаїці елементи з'єднують у більш структуровану форму, утворюючи тверду поверхню.

Графічна колажна техніка – це використання різних графічних елементів, таких як штрихи, лінії, текстури, що комбінують для створення складних і виразних композицій. Це схоже на колаж, але з акцентом на використання графічних матеріалів і абстракцій.

Анотований малюнок, або художня графіка. Ця техніка передбачає додавання текстів, рисунків або інших графічних елементів до зображень для створення композицій із багатозначними шарами. Як і в колажі, тут використовують різні елементи, що надають додаткового змісту і контексту основному зображенню.

Глітч-арт – це техніка, яка використовує помилки в цифрових системах, такі як пошкоджені файли, цифрові шуми та збої, щоб створити унікальні зображення. Є спорідненою з колажем, оскільки містить маніпуляцію та комбінування елементів для створення нових, незвичайних композицій.

Мікс-медіа (англ. mixed media). Це визначення, що стосується роботи, виконаної із застосуванням декількох художніх і технічних засобів.

Метпейнтинг (англ. Matte painting), що вперше з'явився 1907 р., використовують для створення фотореалістичних композицій, які застосовують у кінематографії. Якщо в композиції зображено пейзаж і центрального персонажа, то це вже не метпейнтинг, адже таку сцену не можна буде використовувати в кіно.

6.2. Техніки створення ілюстрацій у векторних редакторах

Розгляньмо техніки створення ілюстрацій у векторних редакторах на прикладі розроблення іконок.

Іконка – це графічне зображення або символ, що представляє об'єкт, функцію, програму чи дію в інтерфейсі користувача. Іконки використовують для спрощення навігації. Вони надають швидкий доступ до інформації та виконання команд, поліпшуючи взаємодію користувача із цифровими пристроями або програмами. Зазвичай іконки мають мінімалістичний дизайн, щоб бути легко впізнаваними та інтуїтивно зрозумілими.

Створення ефективної іконки для мобільного застосунку – це не лише мистецтво, але й наука. Іконка є першим контактом користувачів із застосунком, коли вони бачать його в App Store [53].

Сім важливих правил створення якісних іконок: *зрозумілість, розбірливість, вирівнювання, лаконічність, логічність, індивідуальність, простота використання* [67].

Зрозумілість (рис. 6.3). Іконка має бути максимально зрозумілою, щоб одразу передавати суть концепції. Вона має бути простою і легко впізнаваною, щоб користувач без зусиль зрозумів її значення з першого погляду. Для досягнення цього важливо уникати зайвих деталей і зосередитися на ключових візуальних елементах, що асоціюються з функцією чи об'єктом, який іконка представляє.



Рис. 6.3. Зрозумілість сутності іконок [67]

Використання незвичних метафор в ілюстраціях може ускладнити розуміння. Незрозумілі іконки не тільки викликають розчарування, але й можуть становити небезпеку: неправильне трактування попереджувальних сигналів може призвести до небезпечних ситуацій.

Розбірливість (рис. 6.4). Важлива вимога для іконок, яка означає, що зображення має бути чітким і легко впізнаваним навіть у малих розмірах. Іконка має передавати своє значення швидко й однозначно. Для досягнення розбірливості слід уникати надлишкових деталей, використовувати прості форми, чисті контури та враховувати контраст між елементами. Іконка має залишатися зрозумілою в різних масштабах і не перевантажувати користувача зайвою інформацією.

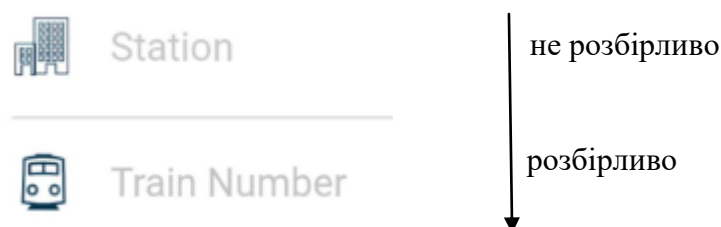


Рис. 6.4. Розбірливість іконок [67]

Під час роботи зі складними іконками важливо залишати достатньо простору між елементами, щоб уникнути перевантаження. Коли іконка містить надто багато ліній чи штрихів, вона стає важкою для сприйняття і може бути заплутаною. Простір між елементами забезпечує чистоту та чіткість дизайну, дозволяючи кожному компоненту залишатися впізнаваним і зрозумілим. Це також допомагає підвищити естетичну привабливість іконки.

Приклад простих та чітких іконок, які використовують у Google Maps, наведено на рис. 6.5.



Рис. 6.5. Приклад простих та чітких іконок

Вирівнювання. Вирівнювання іконок є важливим для забезпечення естетичної цілісності та зручності сприйняття. Іконки слід розміщувати у видимому центрі, щоб вони здавалися збалансованими, навіть якщо геометричний центр відрізняється. Під час створення набору іконок важливо забезпечити однаковий розмір і вирівнювання кожної іконки відносно інших, щоб зберегти гармонійний вигляд у використанні. Це забезпечує зручність взаємодії для користувачів і підвищує візуальну позгодженість інтерфейсу.

Щоб забезпечити збалансований вигляд кожної іконки, потрібно виконати оптичне вирівнювання елементів. Наприклад, в іконці Play (рис. 6.6), хоча трикутник розташовано суворо по центру кола, ми сприймаємо його зміщеним. Ширша частина трикутника виглядає важчою і, відповідно, зсувається вліво.

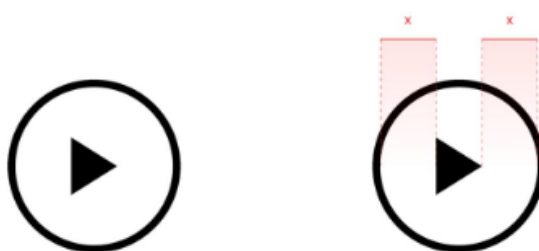


Рис. 6.6. Вирівнювання іконок [67]

Дизайнери іконок застосовують подібні методи вирівнювання для досягнення балансу в значку. Наприклад, можна злегка зсунути елементи в іконці Play (рис. 6.7), щоб поліпшити її вигляд.

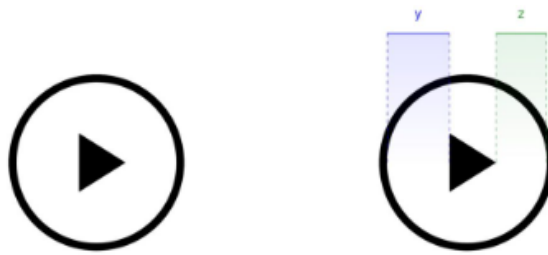


Рис. 6.7. **Вирівнювання іконок [67]**

Лаконічність (рис. 6.8). Правило, яке потребує створення іконок максимально простими та зрозумілими. Іконка має передавати суть без зайвих деталей, що можуть призвести до плутанини. Це дозволяє швидко сприймати значення іконки, зберігаючи її ефективність у контексті інтерфейсу. Простота й економія візуальних елементів допомагають забезпечити функціональність і зрозумілість навіть за малих розмірів.



Рис. 6.8. **Лаконічність іконок**

Додавши необхідну кількість деталей, можна створити іконки для мобільних, десктопних чи планшетних застосунків із більшою глибиною та кольоровими акцентами, як наведено на рис. 6.9. Оскільки користувачі вже знайомі з контекстом на екрані або в магазині застосунків, іконки можуть бути більш виразними та інформативними.



Рис. 6.9. **Лаконічність іконок із кольоровими акцентами**

Логічність у створенні іконок передбачає, що зображення має чітко та інтуїтивно передавати функцію чи ідею, яку воно символізує. Іконка має бути зрозумілою для користувача без зайвих пояснень. Наприклад, іконка пошти має нагадувати конверт, а іконка налаштувань – шестірню, щоб користувач легко зрозумів її значення. Логічність забезпечує ефективну комунікацію між користувачем та інтерфейсом, зменшуючи ймовірність помилок або непорозумінь.

Індивідуальність – це важливе правило під час створення іконок. Воно полягає в тому, щоб кожна іконка мала унікальний дизайн, що відображає бренд чи продукт. Іконки мають бути впізнаваними і виділятися серед інших не лише через стандартні форми, але й через особливі елементи дизайну, кольори та стиль. Це дозволяє створити унікальну візуальну мову, що підсилює ідентичність бренду та забезпечує кращу взаємодію з користувачем.

Простота використання полягає в тому, щоб іконки були максимально зрозумілими та інтуїтивно пізнаваними для користувачів. Вони мають чітко передавати свою функцію за допомогою мінімалістичного дизайну, без зайвих деталей. Іконки мають бути простими для сприйняття, щоб користувач міг миттєво зрозуміти, що саме вони означають, не потребуючи додаткових пояснень чи інструкцій.

Іконка застосунку має бути зрозумілою та легкою для сприйняття. Користувачі прагнуть швидко знайти те, що їм потрібно. Тому переважані іконки з великою кількістю деталей можуть бути занадто складними та незрозумілими, особливо в невеликому форматі [53].

Іконки, як і будь-який графічний елемент, бувають різних видів і мають відповідати загальній композиції UI/UX-дизайну сайту користувача. Їх використовують залежно від потреби швидкісного передавання інформації. Виокремлено такі стандартні види іконок (рис. 6.10) [49]:

суцільні іконки – залиті одним кольором зображення, добре працюють у різних розмірах, але можуть утрачати візуальний інтерес, коли великі;

кольорові іконки – різнокольорові зображення, більше використовуювані в менш формальних і більш ігрових проектах. Їх використовують рідше, адже вони можуть забирати на себе забагато уваги користувача;

двоколірні іконки – зображення, у яких лінії та заливку подано різними кольорами. Додають більше візуального інтересу, ніж суцільні, але можуть втрачатися в маленьких розмірах;

лінійні іконки – зображення, сформоване з векторного контуру без заливки. Чисті й мінімалістичні, але іноді потребують більше часу для розпізнання користувачем.

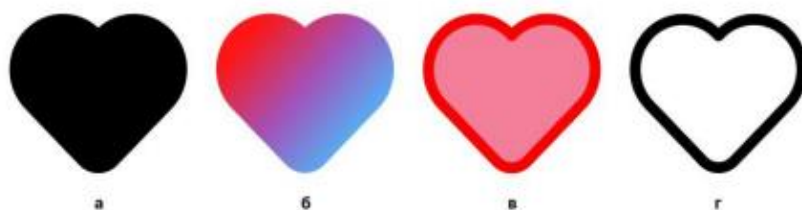


Рис. 6.10. Види іконок-пиктограм серця:

**а – суцільна; б – кольорова;
в – двоколірна; г – лінійна**

Стандартні розміри іконок можуть змінюватися залежно від платформи, але загалом для мобільних застосунків та вебдизайну використовують такі розміри:

16 × 16 px – для фавіконок і малих інтерфейсних елементів;

32 × 32 px – для іконок у системних меню;

48 × 48 px – для мобільних застосунків і вебіконок;

64 × 64 px та більше – для великих кнопок чи віджетів;

Іконки різних розмірів подано на рис. 6.11.



Рис. 6.11. Розміри іконок

Типові помилки під час створення іконок [44]:

недостатня відмінність між іконками (рис. 6.12), які створюють, може призвести до плутанини та ускладнити сприйняття. Це може знизити ефективність їх використання в інтерфейсі, оскільки користувачам буде важче розрізнати функції та дії, які вони представляють;



Рис. 6.12. **Недостатня відмінність між іконками**

коли іконка містить *багато елементів* (рис. 6.13), вона може ставати перевантаженою, що ускладнює сприйняття та розуміння її функції. Ключовим є баланс між деталями та чіткістю, адже надмірна кількість елементів може призвести до того, що іконка буде складною для сприйняття, що знижує її ефективність. Варто вибирати лише найважливіші елементи, які допомагають передати основну ідею або функцію, зберігаючи простоту та інтуїтивність;



Рис. 6.13. **Багато елементів в іконці**

є непотрібні елементи, що ускладнюють сприйняття;

немає єдності стилістики в наборі іконок;

неправильне використання перспективи та тіней, особливо для дрібних іконок, що погіршує їхню чіткість;

занадто *складні чи незвичні метафори* можуть створювати труднощі в розумінні іконок користувачами.

Для ефективного дизайну іконок важливо зберігати простоту, чіткість і погодженість візуальних елементів (рис. 6.14).



Рис. 6.14. Оригінальні метафори в іконці

Іконки є важливим інструментом у дизайні інтерфейсів, оскільки допомагають користувачам швидко орієнтуватися та виконувати дії. Вони мають бути простими, зрозумілими та функціональними, що забезпечує легкість у використанні. Важливо дотримуватися єдності стилю, уникати зайвих елементів і складних метафор, щоб іконки не створювали зайвого навантаження на користувача. Правильне використання іконок значно поліпшує взаємодію з інтерфейсом і сприяє кращому досвіду користувачів.

6.3. Використання фільтрів та плагінів для створення візуальних ефектів

Фільтри та плагіни – це потужні інструменти для створення візуальних ефектів у цифрових зображеннях, відео та графіці. Вони дозволяють додавати стильні та професійні ефекти, змінювати настрій або поліпшувати якість зображення. Далі розгляньмо основні особливості використання фільтрів і плагінів для створення візуальних ефектів.

1. Що таке фільтри та плагіни?

Фільтри – це попередньо налаштовані ефекти, які можна застосовувати до зображень або відео для зміни кольору, яскравості, контрасту, текстури та інших параметрів. Вони часто доступні як вбудовані інструменти в графічних і відеоредакторах, наприклад, Adobe Photoshop, After Effects, GIMP.

Плагін (англ. plug-in – підключати) – застосунок, незалежно скомпільований програмний модуль, що динамічно підключається до основної програми, призначений для розширення або використання її можливостей. Належить до загального програмного класу застосунків. Плагіни зазвичай виконують у формі динамічних бібліотек [33].

Плагіном до графічного редактора може бути фільтр, що якимсь чином змінює зображення, палітру, дозволяє роботу з додатковими форматами та ін. Наприклад, функція фільтрації для програми Photoshop здійснюється за допомогою Acrobat-Reader Plug-in, що дозволяє бачити на екрані документи PDF-формату [33].

2. Використання фільтрів.

Фільтри є особливо популярними для швидкого оброблення зображень і створення певного візуального стилю. Їх застосування охоплює:

корекцію кольору: дозволяє налаштувати тон, насиченість і колір зображення. Наприклад, фільтри для створення ефекту сепії або чорно-білого зображення;

ретуш і корекцію: фільтри усувають дефекти, такі як шуми, розмитість, або поліпшують деталізацію. Наприклад, фільтр для усунення «червоних очей» або згладжування шкіри;

художні ефекти: створення ефектів, таких як живопис, акварель, розмиття, для додання зображенню незвичайного вигляду;

ефекти освітлення: дозволяють додавати візуальні елементи світла, наприклад, імітацію променів сонця або тіней.

3. Використання плагінів.

Плагіни для створення візуальних ефектів часто використовують у професійних графічних програмах. Вони пропонують широкий спектр можливостей:

ефекти частинок: плагіни для створення диму, снігу, дощу або вогню, що додають динаміку до відео або графіки. Наприклад, плагін Trapcode Particular для After Effects.

Дизайн із використанням плагіна ефектів частинок (рис. 6.15) для створення реалістичних візуальних ефектів, таких як дим або вогонь;



Рис. 6.15. Використання ефекту частинок

3D-ефекти й анімація: такі плагіни, як Element 3D, дозволяють інтегрувати 3D-об'єкти й анімувати їх у 2D-середовищі, створюючи враження глибини та перспективи.

Зображення на рис. 6.16 демонструє інтерфейс програмного забезпечення з використанням плагіна для 3D-ефектів і анімації, що дозволяє налаштовувати рух, перспективу та освітлення для створення динамічної 3D-анімації;

стабілізація зображення: для відеоредакторів є плагіни, що поліпшують стабільність кадрів, видаляючи тремтіння камери. Це корисно для створення плавних переходів і стабілізації зображення;

стилізація та текстури: плагіни дозволяють додати нестандартні текстури, наприклад, плівковий ефект, зернистість або ефекти старіння, що надають проекту індивідуальність.



Рис. 6.16. Інтерфейс програмного забезпечення з використанням плагіна для 3D-ефектів і анімації

Imagenomic Portraiture-плагін для портретної ретуші швидко усуває недоліки шкіри, зберігаючи текстуру і не торкаючись при цьому волосся, брів, вій, чим набагато прискорює роботу фотографа. І хоча плагін *Imagenomic Portraiture* є ідеальним рішенням для видалення дефектів шкіри на фото, але він не впорається з такими неприємностями, як темні мішки під очима, великі зморшки на обличчі, складки шкіри на шиї, пігментні плями. Тому, якщо це все є в портреті, то зазвичай перед застосуванням плагіна недоліки доведеться видалити вручну інструментами пензель і клон-штамп. Це роблять на копії шару [34].

Використання *Imagenomic Portraiture*-плагіна подано на рис. 6.17.

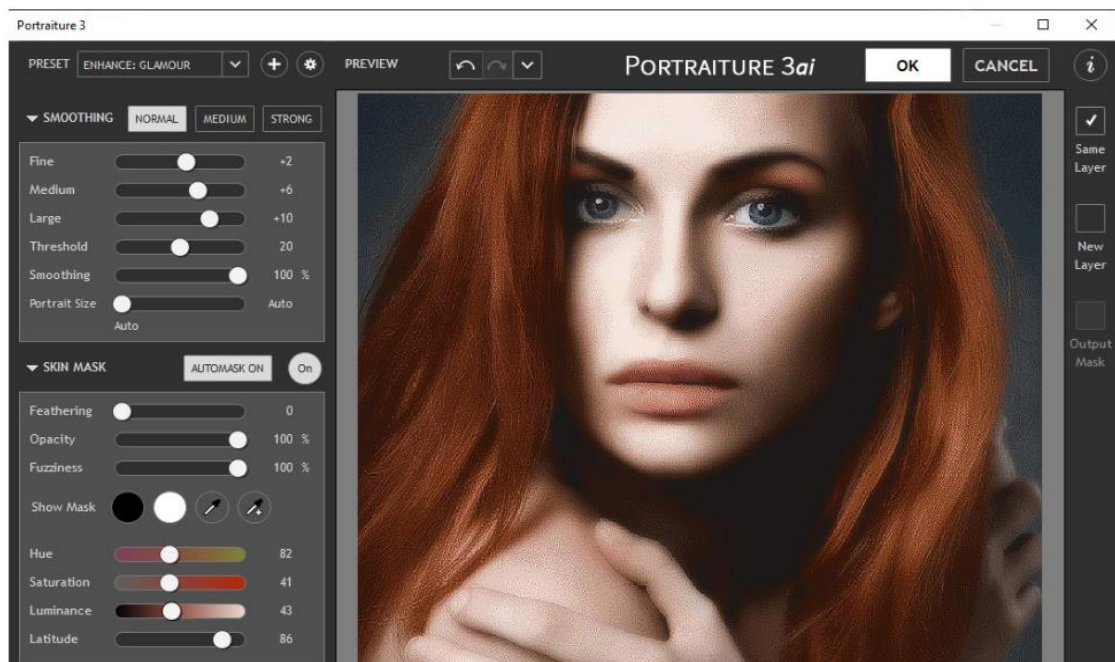


Рис. 6.17. Використання Imagenomic Portraiture-плагіна [34]

4. Переваги використання фільтрів і плагінів:

економія часу: швидке застосування фільтрів допомагає заощадити час на створення складних ефектів;

професійний вигляд: за допомогою якісних плагінів можна досягти професійного результату навіть із базовими знаннями;

креативність і експерименти: великий вибір фільтрів і плагінів дозволяє експериментувати зі стилями, створюючи унікальні роботи.

5. Популярні програми для роботи з фільтрами та плагінами:

Adobe Photoshop і After Effects – одні з найпопулярніших програм, що мають широкий вибір вбудованих фільтрів та підтримують плагіни;

Premiere Pro – підтримує плагіни для відеоефектів та оброблення;

Blender – безкоштовне програмне забезпечення для роботи з 3D-графікою, яке підтримує плагіни для візуальних ефектів.

Фільтри та плагіни дозволяють утілити найсміливіші творчі ідеї, поліпшують якість і привабливість візуального контенту. Вибір залежить від конкретного завдання, але правильне поєднання інструментів допомагає досягти чудових результатів.

Практичні завдання до підрозділу 6

Техніки малювання в растрових і векторних графічних редакторах

Метою є ознайомлення з особливостями растрових і векторних графічних редакторів, вивчення технік малювання в кожному з графічних форматів.

Завдання 1. Ознайомлення з основами растрової та векторної графіки.

1. Порівняйте растрову та векторну графіку: опишіть відмінності, переваги та недоліки кожної технології.
2. Проаналізуйте основні програмні продукти для роботи з растровою (Adobe Photoshop) та векторною (Adobe Illustrator, CorelDRAW) графікою.
3. Наведіть приклади застосування растрових і векторних зображень у видавничій справі.

Завдання 2. Практичне завдання: основи роботи в растровому редакторі.

1. Створіть просту ілюстрацію в растровому редакторі:
 - а) створіть ескіз за допомогою інструментів для малювання;
 - б) застосуйте шари (фон, об'єкти, текстури);
 - в) попрацюйте зі світлом і тінню за допомогою пензлів і прозорості.
2. Збережіть файл у форматах для редагування (psd) та для перегляду (jpeg/png).

Завдання 3. Практичне завдання: основи роботи у векторному редакторі.

1. Створіть ілюстрацію у векторному редакторі:
 - а) створіть базові форми (кола, квадрати, криві);
 - б) об'єднайте або розділіть об'єкти за допомогою інструментів перетворення;
 - в) застосуйте градієнти, контури та маски.
2. Збережіть файл у векторному форматі (ai, svg) та для перегляду (PNG).

Завдання 4. Техніки малювання деталей у растрових редакторах.

1. Створіть ілюстрацію з використанням текстурних пензлів (дерево, метал, тканина).

2. Використовуйте інструменти для створення об'ємних ефектів (Drop Shadow, Glow).

Завдання 5. Техніки малювання у векторних редакторах.

1. Створіть ілюстрацію, що містить:

- а) використання градієнтів для передавання об'єму;
- б) складені форми (наприклад, рослини, геометричні візерунки).

2. Застосуйте функцію «Expand» або інструменти для перетворення складних об'єктів.

Завдання 6. Комбінування растрової та векторної графіки.

Створіть ілюстрацію, використовуючи обидва формати:

а) виконайте ескіз у растровому редакторі та перетворіть його у векторний формат через трасування;

б) додайте текстури та деталі в растровому редакторі до готової векторного зображення.

Завдання 7. Практичне завдання: фінальна робота.

1. Створіть складну ілюстрацію для друкованого або електронного видання:

- а) використайте растрову графіку для текстур і кольорів;
- б) застосуйте векторну графіку для контурів і форм.

2. Збережіть роботу у форматі для друку (CMYK, tiff/ai) та для електронного використання (RGB, png/svg).

Завдання 8. Презентація.

Підготуйте презентацію (5 – 10 хвилин) із демонстрацією пунктів 1 – 7. Презентуйте створені ілюстрації. Проаналізуйте, як використання растрової та векторної технік вплинуло на результат.

Ці завдання допоможуть здобувачам вищої освіти освоїти основи роботи в растрових і векторних редакторах, навчитися поєднувати ці техніки та створювати професійні ілюстрації для друкованих і електронних видань.

Запитання для самодіагностики

Основи растрових і векторних редакторів

1. Яка основна різниця між растровими та векторними графічними редакторами?

2. Які формати файлів зазвичай використовують у растровій графіці, а які – у векторній?

Техніки малювання

3. Які основні техніки малювання доступні в растрових редакторах?

4. Як створити векторну ілюстрацію, використовуючи базові геометричні фігури?

Інструменти і функції

5. Які інструменти малювання є найважливішими в растрових графічних редакторах?

6. Які інструменти використовують для малювання у векторних редакторах?

Використання фільтрів

7. Які основні типи фільтрів можна знайти в растрових редакторах? Наведіть приклади.

8. Як фільтри можуть вплинути на текстуру та кольори зображення?

Плагіни та їх застосування

9. Що таке плагіни? Як вони можуть розширити функціонал графічних редакторів?

10. Які плагіни для векторних редакторів ви знаєте? Як їх можна використовувати для поліпшення ілюстрацій?

Створення візуальних ефектів

11. Які техніки ви можете використати для створення тіней і освітлення в растровій графіці?

Практичне застосування

12. Опишіть процес створення ілюстрації за допомогою векторного редактора.

13. Які кроки потрібно виконати для застосування фільтра до растрового зображення?

Додаткові запитання

14. Чому важливо знати про обидва типи графічних редакторів для ілюстраторів?

15. Як правильно вибрати між растровим і векторним підходом під час створення конкретної ілюстрації?

Рекомендована література: [33; 34; 44; 49; 53; 67].

7. Огляд програмних засобів і технічних інструментів для створення ілюстрацій

Мета – ознайомлення здобувачів вищої освіти із сучасними програмними засобами та технічними інструментами, які використовують для створення ілюстрацій. Це передбачає вивчення їх функціональності, можливостей і застосування в різних жанрах і стилях ілюстрації, а також розвиток навичок ефективного використання цих інструментів для досягнення бажаних художніх результатів.

Об'єкт – різноманітні програмні засоби та технічні інструменти, що застосовують у процесі створення ілюстрацій, зокрема комп'ютерні програми для графічного дизайну, малювання й анімації, а також традиційні інструменти, такі як пензлі, олівці, планшети та інше обладнання.

Предмет – характеристики, можливості та специфікації програмних засобів і технічних інструментів для створення ілюстрацій, а також їхній вплив на процес творчості, стилістичні особливості ілюстрацій та вимоги до навичок художників у сучасному цифровому середовищі.

Ключові слова: програмні засоби, інструменти для створення ілюстрацій, програмні засоби створення ілюстрацій.

Основні питання

7.1. Програмні засоби для створення растрових ілюстрацій.

7.2. Програмні засоби для створення векторних ілюстрацій.

7.3. Апаратні засоби для створення й оброблення ілюстрацій (огляд графічних планшетів та моніторів).

7.1. Програмні засоби для створення растрових ілюстрацій

Растрові зображення залишаються надзвичайно актуальними в сучасному світі цифрових технологій завдяки їхній універсальності та здатності точно передавати деталі. Основою растрового зображення є матриця пікселів, кожен із яких має свій колір, що дозволяє відтворювати дуже реалістичні та насичені зображення. Це робить растрову графіку незамінною для фотографії, цифрового живопису, вебдизайну, реклами та багатьох інших сфер.

Однією з основних переваг растрових зображень є можливість точно передавати складні колірні переходи, тіні та текстури, що робить їх ідеальними для оброблення фотографій, створення ілюстрацій та цифрових картин. Крім того, більшість цифрових зображень, таких як jpeg, png, gif, є растровими форматами, які широко використовують в інтернеті та друці.

Сфера застосування растрових зображень є надзвичайно широкою. У вебдизайні їх використовують для створення графіки, іконок, банерів, візуальних елементів інтерфейсу. У поліграфії растрові зображення застосовують для друку постерів, обкладинок, рекламних матеріалів. Також растрова графіка важлива в галузях розроблення відеоігор, анімації, віртуальної реальності, де деталізація зображень відіграє ключову роль.

Незважаючи на те, що збільшення розміру растрових зображень може призводити до втрати якості через обмежену кількість пікселів, сучасні методи редагування та компресії дозволяють мінімізувати ці недоліки. Завдяки цьому растрові зображення є важливим інструментом для графічних дизайнерів, художників і фотографів.

Переваги та недоліки растрової графіки подано в табл. 7.1.

Таблиця 7.1

Переваги та недоліки растрової графіки

Переваги	Недоліки
Висока деталізація зображень	Утрата якості під час збільшення розміру зображення
Реалістичне відображення кольорів і текстур	Великі розміри файлів за високої роздільної здатності
Широке застосування у фотографії та вебдизайні	Обмежена масштабованість без утрати якості
Можливість точного редагування кожного пікселя	Потреба в значних обчислювальних ресурсах для оброблення великих зображень
Підтримання численних форматів файлів (JPEG, PNG, GIF)	Тривалий час оброблення для складних зображень
Простота роботи з графічними редакторами	Не підходить для створення зображень, які потребують безперервної масштабованості (наприклад, логотипів)
Широке використання в друкованих матеріалах	Зниження якості під час стискання зображення

Растрові графічні редактори – це спеціалізовані програми, призначені для створення та редагування зображень, побудованих із пікселів. На відміну від векторної графіки, де зображення складаються з математично описаних фігур, у растровій графіці кожен елемент формується із сукупності окремих точок (пікселів), кожна з яких має свій колір. Такий підхід допомагає досягати високої деталізації, що робить растрові редактори ідеальними для роботи з фотографіями та складними ілюстраціями.

Серед найпопулярніших растрових редакторів можна відзначити Adobe Photoshop, GIMP, Corel Painter та інші. Вони пропонують широкий спектр інструментів для ретушування, малювання та створення різноманітних графічних ефектів, що дозволяє художникам і дизайнерам працювати з високою точністю та контролем над кожною деталлю зображення.

Отже, растрові графічні редактори є важливим інструментом для художників, ілюстраторів та фотографів, даючи змогу утілювати креативні ідеї у форматі, який зберігає деталі та глибину.

Поширено формати .tif, .gif, .jpg, .png, .bmp, .psd і ін. [20].

Adobe Photoshop [64] (рис. 7.1) – це універсальний графічний редактор, у якому можна працювати з векторними і растровими зображеннями, фотографіями та відео. У програмі можна робити корекцію кольору, поліпшувати якість знімків, відновлювати старі фотокартки, малювати цифрові картини, створювати мокапи і багато іншого [46].



Рис. 7.1. Іконка Adobe Photoshop

Графічний редактор Adobe Photoshop є провідним інструментом, що визначає стандарти оброблення цифрових зображень. Photoshop надає потужні засоби для редагування фотографій, дозволяючи легко вибирати елементи зображення, створювати реалістичні малюнки

та виконувати інтелектуальне ретушування. Adobe Photoshop використовують для створення фотореалістичних зображень, роботи з кольоровою графікою, ретушування ілюстрацій, корекції фото або ілюстрацій, колажування, трансформації графічних елементів і кольороподілу тощо.

Застосовуйте Photoshop в тих випадках, коли потрібно: зробити якісне ретушування або колірну корекцію фотографій; підготувати зображення до друку або провести його цифрове оброблення; підготувати публікацію цифрових зображень в інтернеті (картинки в соціальних медіа, рекламні банери, заголовки електронної пошти); розробити і створити макет дизайну вебсайту; створити анімацію, слайд-шоу, прості відео-кліпи, а також додати до них графіки, фільтри, маски, текст [52].

GIMP [59] – це потужний безкоштовний растровий редактор із відкритим кодом, який можна вважати повноцінною альтернативою Photoshop. Він пропонує широкий набір інструментів для корекції кольору, малювання, клонування та поліпшення зображень. Хоча його інтерфейс відрізняється від платної версії Photoshop, він досить інтуїтивний, і навіть новачки легко зможуть розібратися у функціях. Додатковою перевагою є те, що програма безкоштовна та підтримує редагування всіх популярних форматів зображень.

GIMP призначено для створення та редагування будь-яких типів зображень, зокрема малюнків і фотографій. GIMP (від англ. The GNU Image Manipulation Program) підтримує роботу з векторною графікою, його використовують для оброблення цифрових зображень та фотографій. Редактор підтримує велику кількість форматів, серед яких *.bmp, *.gif, *.jpeg, *.mng, *.pcx, *.pdf, *.png, *.psd, *.svg, *.tiff, *.tga, *.xpm і багато інших.

GIMP містить повний набір інструментів для створення та редагування зображень: пензель, олівець, штамп та ін. Цей графічний редактор дозволяє змінювати розмір зображень і працювати з необмеженою кількістю одночасно відкритих файлів. GIMP підтримує роботу з альфа-каналами і надає інструменти для трансформації: обертання, масштабування, віддзеркалення та нахил. Подібно до інших редакторів, наприклад, Adobe Photoshop, він зберігає повну історію редагувань і підтримує роботу з окремими кадрами як шарами одного зображення. GIMP також підтримує конвертацію форматів і може мати інтерфейс українською мовою. Іконку GIMP наведено на рис. 7.2.



Рис. 7.2. Іконка графічного редактора GIMP

Krita [62] – це растровий редактор із відкритим кодом і багатою історією, відомий із 1999 р. За цей час програма зазнала значних оновлень. Сьогодні Krita пропонує велику кількість пензлів (зокрема стабілізатори для згладжування ліній), просунуті фільтри, режим зациклення для створення безшовних патернів і текстур, а також допоміжні плагіни для роботи з перспективою. Завдяки цим можливостям Krita є одним із найкращих інструментів для дизайнерів, ілюстраторів, концепт-художників та інших візуальних спеціалістів.

Krita пропонує широкий вибір пензлів та їхні стабілізатори, які допомагають створювати плавні й точні лінії. Крім того, у редакторі є можливість створення власних пензлів і налаштування їхніх параметрів. Режим зациклення дозволяє художникам створювати безшовні текстури та патерни, що є важливою функцією для дизайнерів і художників, які працюють з інтерфейсами або в ігровій індустрії.

Крім стандартних інструментів малювання, Krita має потужні функції для роботи з перспективою, спливаючу палітру для швидкого вибору кольору та інші інструменти для корекції зображень і анімацій. Krita також підтримує анімацію кадр за кадром, що робить її придатною для створення невеликих мультфільмів або анімованих сцен.

Програма підтримує численні формати файлів, такі як psd (формат Adobe Photoshop), що дозволяє зручно працювати з іншими редакторами. Вона має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс і налаштовувані робочі простори, що робить її зручною як для професіоналів, так і для новачків.

Активне співтовариство розробників і користувачів постійно оновлює і поліпшує Krita (рис. 7.3), додаючи нові функції та розширюючи

можливості програми. Ця програма є відмінним вибором для тих, хто шукає безкоштовний, але потужний інструмент для цифрового мистецтва.



Рис. 7.3. Іконка графічного редактора Krita

Photo Pos Pro – це безкоштовний растровий графічний редактор, призначений для редагування зображень і фотографій. Програма є популярною завдяки простоті у використанні та широким можливостям як для новачків, так і для досвідчених користувачів. Вона надає інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що дає змогу швидко освоїти основні інструменти для редагування зображень, такі як обрізування, зміна розміру, корекція кольору, ретушування та багато інших.

Однією з переваг Photo Pos Pro є наявність двох режимів роботи: спрощеного – для початківців та розширеного – для професіоналів. Спрощений режим пропонує набір базових функцій, які дозволяють швидко виконувати прості завдання, тоді як розширений режим містить більш просунуті інструменти для редагування, зокрема роботу із шарами, фільтрами, масками та плагінами.

Програма також підтримує великий перелік форматів файлів, як-от jpeg, png, gif, tiff та інші, що дає змогу працювати з різними типами зображень. Photo Pos Pro має вбудовані інструменти для створення графічних ефектів, фотоколажів, а також інструменти для ретушування та видалення дефектів зі знімків.

Для тих, хто хоче розширити можливості програми, Photo Pos Pro (рис. 7.4) підтримує встановлення плагінів і додаткових модулів, що дозволяє додавати нові функції та фільтри. Програма також надає

детальну довідкову систему та навчальні матеріали, що робить її доступною для широкого кола користувачів.



Рис. 7.4. Іконка графічного редактора Photo Pos Pro

Завдяки своїй простоті, потужному набору інструментів і можливості розширення функціоналу Photo Pos Pro є відмінним вибором для оброблення фотографій і для новачків, і для досвідчених користувачів.

Corel PaintShop Photo Pro [57] – це графічний редактор, який використовують для роботи з фотозображеннями та редагування фотографій високої якості. Ця програма містить усі необхідні інструменти для оброблення файлів у форматі *.raw, що дозволяє налаштовувати, редагувати цифрові фотографії та управляти ними.

За допомогою графічного редактора Corel PaintShop Photo Pro можна виконувати автоматичну корекцію фотографій або скористатися повним набором засобів для розширеного редагування. Після виконаних операцій над фотозображеннями їх можна не тільки використовувати для оформлення видань, а й завантажувати в інтернет, а також створювати високоякісні фотоальбоми і проекти. Corel PaintShop Photo Pro дає змогу роздруковувати фотографії та надсилати їх електронною поштою.

Основні функції Corel PaintShop Photo Pro:

1. Редагування фотографій. Corel PaintShop Photo Pro дозволяє здійснювати корекцію кольору, ретушування, видалення недоліків та застосування різноманітних фільтрів для поліпшення зображень. Користувачі можуть редагувати зображення в режимі шару, що забезпечує більшу гнучкість у роботі.

2. Оброблення RAW-файлів. Програма підтримує роботу з файлами формату *.raw, що дозволяє фотографам налаштовувати параметри

зображень без утрати якості. Це особливо корисно для професіоналів, які прагнуть максимальної точності в обробленні своїх фотографій.

3. Інструменти для малювання та дизайну. Corel PaintShop Photo Pro містить різноманітні пензлі та інструменти малювання, що дає змогу створювати художні роботи безпосередньо в програмі. Користувачі можуть реалізовувати свої творчі ідеї, створюючи графіку та ілюстрації.

4. Автоматизація та вдосконалення. Програма пропонує велику кількість автоматизованих функцій, які спрощують редагування. Це автокорекція, інструменти для поліпшення фотографій в один клік, а також вбудовані навчальні матеріали для допомоги користувачам.

5. Управління фотографіями. Corel PaintShop Photo Pro має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс для організації та управління фотографіями. Користувачі можуть легко імпортувати, експортувати та організовувати свої зображення, що робить роботу з ними більш ефективною.

6. Додаткові можливості. Програма підтримує установку плагінів, що розширює її функціонал, а також дозволяє зберігати проекти в різних форматах, зокрема в популярних форматах зображень, таких як JPEG, PNG, TIFF та ін.

Corel PaintShop Photo Pro (рис. 7.5) є відмінним вибором для тих, хто шукає універсальний і функціональний редактор для роботи з фотографіями. Потужні можливості редагування, підтримання RAW-файлів та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс роблять його незамінним інструментом для фотографів і дизайнерів.



Рис. 7.5. Іконка Corel PaintShop Photo Pro

TwistedBrush Pro Studio [65] – це графічний редактор, спеціально розроблений для художників та ілюстраторів. Він пропонує широкий спектр інструментів для малювання, зокрема традиційні фарби, крейду, пастель і олівці.

Графічний редактор TwistedBrush дозволяє навіть тим, хто не має художніх навичок, працювати із зображеннями.

Основні можливості TwistedBrush Pro Studio:

1. Різноманітність пензлів та інструментів. TwistedBrush Pro Studio пропонує величезну бібліотеку пензлів, традиційні фарби, акварель, пастель, крейду та багато іншого. Користувачі можуть налаштовувати пензлі під свої потреби або навіть створювати нові, використовуючи вбудовані редактори.

2. Векторна та растрова графіка. Програма підтримує як растрову, так і векторну графіку, що дає художникам змогу працювати з різними стилями та техніками.

3. Шари та маски. TwistedBrush Pro Studio дозволяє працювати із шарами, що забезпечує більшу гнучкість під час редагування. Користувачі можуть застосовувати маски для деталізації та точності у своїх роботах.

4. Режими змішування. Редактор пропонує різноманітні режими змішування, які дозволяють комбінувати кольори та текстури, створюючи унікальні візуальні ефекти.

5. Автоматизація та допоміжні функції. TwistedBrush Pro Studio має функції автоматизації, які дозволяють спростити робочий процес. Користувачі можуть зберігати свої налаштування та швидко застосовувати їх до нових проектів.

6. Простий і інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Програма має користувацький інтерфейс, який легко освоїти, що робить її доступною для новачків та професіоналів.

7. Гнучкість у форматах збереження. TwistedBrush Pro Studio підтримує різні формати файлів, зокрема psd (формат Adobe Photoshop), що дозволяє зручно обмінюватися проектами з іншими графічними редакторами.

TwistedBrush Pro Studio – це ідеальний інструмент для художників, які шукають потужний і гнучкий графічний редактор для створення цифрових мистецьких творів. Широкий вибір інструментів і можливість

налаштування роблять його улюбленим вибором серед творчих професіоналів.

Графічний редактор TwistedBrush вирізняється серед інших тим, що його призначено не лише для редагування готових зображень, а й переважно для створення нових. Основною функцією TwistedBrush є малювання за допомогою різних інструментів.

Крім того, TwistedBrush дозволяє створювати різноманітні ефекти, такі як «дим», «вогонь», «вітер», «туман» та «вода». Цей графічний редактор дає змогу малювати в різних техніках, використовуючи різноманітні матеріали. Наприклад, можна змішувати олійні фарби за техніки живопису олією або застосовувати розпилювач у стилі графіті. TwistedBrush також дозволяє створювати ескізи (начерки майбутніх малюнків), а найцікавіше – це можливість створення тривимірних об'єктів із тінями або футуристичних фракталів.

Графічний редактор TwistedBrush підтримує скрипти, які автоматизують роботу користувача, а також пропонує більш ніж 50 різноманітних фільтрів. TwistedBrush працює з більшістю популярних графічних форматів, як-от *.jpeg, *.gif, *.png, *.tiff, *.tga, *.pcx, *.psd, *.bmp, *.pcd і *.wmf.

Іконку TwistedBrush Pro Studio наведено на рис. 7.6.



Рис. 7.6. Іконка TwistedBrush Pro Studio

SketchBook Pro [55] – це графічний застосунок, розроблений компанією Autodesk. Це програмне забезпечення, спеціально призначене для роботи з планшетами та стилусами. Графічний редактор SketchBook Pro призначено для фахівців у галузі дизайну – дизайнерів, ілюстраторів та художників, які працюють у сфері візуалізації.

Інтерфейс програми є простим у використанні та інтуїтивно зрозумілим, що робить його легким для освоєння. Графічний застосунок дозволяє налаштовувати головне меню, що забезпечує зручність роботи та швидкий доступ до основних функцій, таких як вибір кольору та пензлів.

Робочий аркуш можна масштабувати, переміщати, повертати та обертати, що спрощує процес роботи із застосунком. SketchBook Pro також може автоматично формувати прямі лінії та еліпси із заданих користувачем штрихів. Спрощений інтерфейс програми дає змогу легко працювати з пензлями, а всі необхідні налаштування для регулювання їхнього розміру завжди під рукою.

SketchBook Pro дозволяє налаштовувати пензлі, що розширює можливості традиційного малювання та дає змогу створювати нестандартні пензлі для додавання різноманітних текстур. Цей графічний застосунок також дозволяє створювати та зберігати власні пензлі, гумки, аерографи та інші інструменти.

SketchBook Pro також пропонує індивідуальне налаштування властивостей пензлів, як-от розмір, прозорість, форма, нахил і інтервал мазків. Крім того, форму пензля можна визначати за допомогою будь-якого зображення, що дозволяє наносити текстуру користувача Під час роботи.

Основні характеристики SketchBook Pro:

1. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. SketchBook Pro пропонує простий і зрозумілий інтерфейс, який легко освоїти. Це дає змогу користувачам зосередитися на процесі малювання без зайвих відволікань.

2. Широкий вибір пензлів. Програма містить велику бібліотеку пензлів, які можна налаштовувати відповідно до потреб користувача. Це традиційні пензлі, акварельні ефекти, олійні фарби, маркери та багато іншого.

3. Підтримання багат шарової роботи. SketchBook Pro дозволяє працювати із шарами, що надає більшу гнучкість у процесі малювання. Користувачі можуть створювати, редагувати та організовувати шари для досягнення потрібних результатів.

4. Професійні інструменти для малювання. Програма надає безліч інструментів для малювання (лінійка, геометричні форми, симетричні малюнки та інші), які допомагають художникам створювати детальні й точні роботи.

5. Підтримання різних форматів файлів. SketchBook Pro підтримує широкий спектр форматів: *.tif, *.bmp, *.jpg, *.png і *.psd. Це забезпечує легкість обміну файлами з іншими програмами, зокрема Adobe Photoshop.

6. Анімовані ефекти. Програма також пропонує можливості для створення анімованих малюнків, що розширює творчі можливості художників.

7. Платформи та пристрої. SketchBook Pro доступний на різних платформах, зокрема на Windows, macOS, iOS і Android, що дозволяє користувачам малювати на різних пристроях, наприклад планшетах і смартфонах.

8. Функція «Відміна» та «Повтор». Програма підтримує безліч дій скасування і повтору, що значно спрощує процес редагування і корекції.

SketchBook Pro (рис. 7.7) має широкі можливості інтеграції з іншими інструментами графічного дизайну. Цей графічний редактор підтримує роботу з форматами файлів *.tif, *.bmp, *.jpg і *.png, а також форматом *.psd, що дозволяє обмінюватися файлами, зокрема багат шаровими, з Adobe Photoshop.



Рис. 7.7. Іконка SketchBook Pro

Ключові переваги та недоліки кожного з растрових редакторів, що допоможуть визначити, який із них найкраще відповідає вашим потребам, подано в табл. 7.2.

Таблиця 7.2

Переваги та недоліки растрових редакторів

Редактор	Переваги	Недоліки
1	2	3
Adobe Photoshop	Професійний рівень інструментів	Висока вартість передплати
	Широкі можливості для редагування та маніпуляції із зображеннями	Високі вимоги до системи
	Підтримання плагінів та розширень	Крута крива навчання для новачків

1	2	3
GIMP	Безкоштовний та з відкритим кодом	Інтерфейс може бути менш інтуїтивно зрозумілим
	Широкі можливості редагування	Немає деяких професійних функцій
	Підтримання багатьох форматів зображень	Може мати проблеми з продуктивністю в разі великого обсягу зображень
Krita	Ідеально підходить для цифрового малювання	Може бути надто специфічним для графічних дизайнерів
	Великий вибір пензлів та ефектів	Не завжди стабільно працює на слабших системах
	Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс	Обмежене підтримання векторної графіки
Photo Pos Pro	Простий у використанні, підходить для новачків	Не так багато функцій, як у професійних редакторах
	Підтримання основних форматів зображень	Може бути недостатньо потужним для професіоналів
	Безкоштовна версія з обмеженим функціоналом	Можливі проблеми з продуктивністю в разі великого обсягу зображень
Corel PaintShop Photo Pro	Широкі можливості для редагування фотографій	Вартість може бути вищою, ніж у деяких безкоштовних альтернатив
	Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс	Не такий популярний, як Photoshop, тому менше ресурсів для навчання
	Підтримання RAW-форматів	Може не мати всіх інших функцій, які пропонують конкуренти
TwistedBrush Pro Studio	Спеціалізований на цифровому живопису	Може бути занадто специфічним для редагування зображень
	Великий вибір пензлів та ефектів	Не підходить для оброблення фотографій
	Змогу створення 3D-об'єктів	Інтерфейс може бути застарілим
SketchBook Pro	Чудові інструменти для малювання та ілюстрацій	Може бути дорогим для деяких користувачів
	Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс	Немає розширених функцій для редагування зображень
	Підтримання стилусів та сенсорних екранів	Не підходить для роботи з векторною графікою

7.2. Програмні засоби для створення векторних ілюстрацій

Векторні зображення – це графічні зображення, які створюють за допомогою математичних формул, що описують різні геометричні елементи, такі як точки, лінії, криві та фігури. На відміну від растрових зображень, які складаються з пікселів, векторні зображення зберігають свою якість і чіткість за будь-якого масштабування. Це робить їх незамінними в багатьох галузях дизайну та графіки.

Основні сфери використання векторних зображень:

1. Графічний дизайн. Векторні зображення є основою для створення логотипів, іконок, брошур та візиток. Завдяки масштабованості вони можуть зберігати чіткість і якість незалежно від розміру, що робить їх ідеальними для професійного графічного дизайну.

2. Ілюстрації. Векторні зображення використовують для створення ілюстрацій, які може бути застосовано в книгах, журналах і вебдизайні. Ілюстратори часто вибирають векторні формати, оскільки вони дозволяють легко редагувати кольори, форми та деталі без утрати якості.

3. Типографіка. Векторні шрифти забезпечують високу чіткість тексту за будь-якого масштабування. Це робить їх популярними в друкованих матеріалах та цифрових продуктах, оскільки текст завжди має чіткий і професійний вигляд.

4. Анімація. Векторні графіки часто використовують в анімації та мультимедійних проєктах. Легкість і можливість редагування дозволяють аніматорам створювати плавні рухи та трансформації без значних затрат на ресурс.

5. Вебдизайн. Векторні зображення активно використовують у вебдизайні завдяки легкості та швидкому завантаженню. Формати, такі як SVG (Scalable Vector Graphics), дозволяють створювати адаптивні зображення, які автоматично підлаштовуються під розміри екрана.

6. Мода та текстиль. Векторні графіки також застосовують в індустрії моди для створення принтів та дизайнів на тканинах. Векторні формати забезпечують високу якість відбитків, що є важливим для виготовлення одягу й аксесуарів.

7. Архітектурне проєктування. Векторні зображення використовують в архітектурному дизайні для створення планів, схем та візуалізацій. Вони дозволяють точно передати пропорції та деталі конструкцій.

У табл. 7.3 наведено ключові переваги та недоліки векторної графіки, що допоможуть зрозуміти, коли і як її найкраще використовувати.

Таблиця 7.3

Переваги та недоліки векторної графіки

Переваги	Недоліки
Масштабованість: можна збільшувати або зменшувати без утрати якості	Складність деталей: не підходить для відтворення дуже складних зображень, таких як фотографії
Легкість редагування: легко вносити зміни в кольори, форми та елементи	Залежність від програмного забезпечення: вимагає спеціальних програм для редагування (наприклад, Adobe Illustrator)
Малий розмір файлу: зазвичай має менший розмір файлу порівняно з растровими зображеннями	Обмежена палітра: може бути важко відтворити певні текстури та градієнти, як у растровій графіці
Висока чіткість: завжди зберігає чіткість і деталі за будь-якого масштабування	Вимоги до навичок: для створення складних векторних зображень потрібні певні навички та досвід
Адаптивність: легко адаптувати для різних платформ (друк, веб, анімація)	Спеціалізоване використання: найбільше підходить для графічного дизайну, а не для фотографії чи реалістичних зображень

Векторні зображення відіграють важливу роль у сучасному дизайні, оскільки їх можна застосовувати в різних сферах – від графічного дизайну до анімації та веброзроблення. Завдяки її унікальним властивостям векторна графіка залишається одним із найбільш затребуваних інструментів для професіоналів, які працюють у сфері візуального мистецтва.

Adobe Illustrator [60] – це професійний графічний редактор, призначений для створення та редагування векторних зображень. Його розроблено переважно для художників, дизайнерів, ілюстраторів, вебдизайнерів та інших спеціалістів у сфері комп'ютерної графіки. Adobe Illustrator використовують для створення публікацій як у друкованій формі, так і для вебконтенту.

Можливості графічного редактора Adobe Illustrator у створенні зображень дуже широкі. Він пропонує функції для створення тривимірних спецефектів, має багато форм для модифікації та деформації зображень, а також дозволяє створювати спецефекти в реальному часі. Adobe Illustrator також забезпечує змогу додавання ефектів прозорості до зображень. Ще одним цікавим ефектом є Scribble, який допомагає перетворювати векторні об'єкти на начерки, що мають такий вигляд, ніби їх намалювали від руки.

Графічний редактор Adobe Illustrator має набір інструментів для малювання та пропонує можливості для створення стилів символів і параграфів для текстових публікацій. Інтерфейс Illustrator інтуїтивно зрозумілий; його виконано в класичному стилі Adobe, що полегшує роботу з програмою.

Adobe Illustrator надає інструменти для створення та редагування файлів формату Adobe PDF, а також підтримує шари Adobe PDF, що є корисним для підготовки матеріалів до публікації, таких як фото-зображення. Графічний редактор також можна інтегрувати з іншими програмами, що підвищує його конкурентоспроможність порівняно з іншими аналогічними застосунками.

Adobe Illustrator пропонує розширені можливості для друку публікацій і вдосконалені інструменти для роботи з текстом. Графічний редактор також підтримує інтеграцію з продуктами Microsoft Office. Крім того, Adobe Illustrator дозволяє створювати власні шаблони.

Іконку графічного редактора Adobe Illustrator подано на рис. 7.8.



Рис. 7.8. Іконка Adobe Illustrator

Inkscape [61] – це безкоштовний і з відкритим кодом векторний графічний редактор, який дозволяє користувачам створювати та редагувати векторні зображення. Програма є популярною серед дизайнерів,

художників, ілюстраторів та всіх, хто працює з графікою, завдяки потужним функціям і зручному інтерфейсу.

Основні характеристики Inkscape

1. Підтримання стандартів SVG. Inkscape є повністю сумісним із форматом SVG (Scalable Vector Graphics), що робить його ідеальним вибором для роботи з векторними зображеннями. Це забезпечує високу якість і масштабованість без утрати чіткості.

2. Багатий набір інструментів. Програма пропонує широкий спектр інструментів для малювання, редагування форм, роботи з текстом і кольором, що дозволяє створювати складні ілюстрації та дизайни.

3. Можливість роботи із шарами. Inkscape підтримує роботу із шарами, що дозволяє організувати елементи в зображенні та спростити процес редагування.

4. Широкі можливості експорту. Inkscape дозволяє експортувати готові роботи в різних форматах, таких як png, pdf, eps, PostScript та інші, що полегшує використання створених зображень у різних проектах.

5. Гнучкість у налаштуваннях. Користувачі можуть налаштовувати робочий простір та інтерфейс програми під свої потреби, що робить її ще більш зручною для використання.

6. Підтримання розширень. Inkscape підтримує різноманітні розширення, які дозволяють додавати нові функції та інструменти, розширюючи можливості програми.

7. Кросплатформність. Inkscape доступний на різних операційних системах, зокрема на Windows, macOS і Linux, що робить його доступним для широкої аудиторії користувачів.

Застосування Inkscape:

графічний дизайн. Inkscape використовують для створення логотипів, візиток, брошур та інших графічних матеріалів;

ілюстрації. Художники та ілюстратори застосовують Inkscape для створення ілюстрацій і картинок для книг, журналів та вебсайтів;

типографіка. Програма дозволяє легко працювати з текстом, створюючи стильні типографічні рішення для різних проектів;

вебдизайн. Inkscape також можна використовувати для створення графіки для вебсайтів, оскільки векторні зображення оптимізовано для швидкого завантаження і масштабування.

Inkscape (рис. 7.9) – це потужний і зручний інструмент для роботи з векторною графікою, який підходить як для професіоналів, так і для

новачків. Безкоштовність і багатий набір функцій роблять його відмінним вибором для всіх, хто хоче займатися графічним дизайном та ілюстрацією.



Рис. 7.9. Іконка Inkscape

CorelDRAW [57] – це потужний векторний графічний редактор, розроблений компанією Corel Corporation. Уперше представлений 1989 р., він став одним із найпопулярніших програмних продуктів для дизайну завдяки своїм широким можливостям, простоті використання та гнучкості. CorelDRAW призначено для професіоналів у сфері графічного дизайну, ілюстрації, друку та вебдизайну.

Основні характеристики CorelDRAW:

1. Векторне малювання. CorelDRAW спеціалізується на створенні векторної графіки, що дозволяє користувачам створювати масштабовані зображення без утрати якості. Програма надає потужні інструменти для малювання, деформації форм і роботи з контурами.

2. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. CorelDRAW має зручний і зрозумілий інтерфейс, що робить його доступним для новачків та зберігає продуктивність для досвідчених користувачів. Інтерфейс можна налаштовувати під особисті потреби, що підвищує зручність роботи.

3. Широкий вибір інструментів. Програма містить різноманітні інструменти для роботи з текстом, кольором, градієнтами, а також спеціальні ефекти для створення складних дизайнів.

4. Інструменти для типографіки. CorelDRAW пропонує розширені можливості роботи з текстом, зокрема керування шрифтами, стилями, абзацами, і можливість створення тексту на вигнутих об'єктах.

5. Можливості імпорту та експорту. CorelDRAW підтримує безліч форматів файлів для імпорту та експорту, зокрема ai, psd, pdf, jpg, tiff і багато інших, що полегшує обмін даними між різними програмами.

6. Гнучка система шарів. Програма дозволяє працювати з багатьма шарами, що допомагає організувати елементи дизайну і спростити редагування.

7. Інтеграція з Corel PHOTO-PAINT. CorelDRAW безперешкодно інтегрується з Corel PHOTO-PAINT, що дає змогу користувачам редагувати растрові зображення прямо в середовищі CorelDRAW.

8. Підтримання планшетів. CorelDRAW підтримує роботу з графічними планшетами, що робить малювання та редагування зображень більш природним і зручним.

Застосування CorelDRAW:

графічний дизайн. CorelDRAW використовують для створення логотипів, візиток, брошур, плакатів та інших рекламних матеріалів;

ілюстрації. Програма підходить для художників та ілюстраторів, які хочуть створювати детальні векторні ілюстрації;

типографіка. CorelDRAW забезпечує можливості для роботи з текстом, що робить його ідеальним для створення типографічних проектів;

вебдизайн. CorelDRAW можна використовувати з метою створення графіки для вебсайтів, оскільки векторні зображення легко адаптувати до різних розмірів екрана.

CorelDRAW – це потужний інструмент для роботи з векторною графікою, який надає великий спектр можливостей для професіоналів у галузі дизайну. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, потужні функції та підтримання різних форматів роблять його популярним вибором серед графічних дизайнерів, ілюстраторів і художників. CorelDRAW продовжує еволюціонувати, упроваджуючи нові технології та вдосконалюючи можливості для користувачів. Іконку графічного редактора подано на рис. 7.10.



Рис. 7.10. Іконка CorelDRAW

Vectr [68] – безкоштовний редактор, що має весь потрібний функціонал для створення векторних об'єктів. Експерти вважають, що Vectr здатен впоратися з більшістю повсякденних завдань дизайнерів. Ще одним приємним бонусом є можливість спільного редагування та синхронізації, що сприяє ефективній командній роботі.

Основні характеристики Vectr:

1. Безкоштовність. Vectr надають безкоштовно, що робить його доступним для широкого кола користувачів, зокрема початківців та фрилансерів.

2. Хмарне зберігання. Оскільки Vectr є вебзастосунком, усі проєкти зберігають у хмарі, що дозволяє отримувати доступ до них із будь-якого пристрою з інтернет-з'єднанням.

3. Простий інтерфейс. Інтерфейс Vectr простий і зрозумілий, що дає змогу користувачам легко освоїти всі функції редактора, навіть якщо вони не мають попереднього досвіду.

4. Спільне редагування. Vectr підтримує функцію спільного редагування, що дозволяє кільком користувачам працювати над одним проєктом у реальному часі. Це особливо корисно для команд, які працюють над спільними завданнями.

5. Широкий набір інструментів. У Vectr є все необхідне для створення векторних об'єктів: інструменти для малювання, редагування форм, колірної корекції та роботи з текстом. Користувачі можуть легко створювати логотипи, ілюстрації та графічні елементи.

6. Кросплатформність. Vectr доступний як у вебверсії, так і у формі десктопних застосунків для Windows, macOS, Linux, що забезпечує зручність у використанні на різних пристроях.

7. Експорт в різних форматах. Користувачі можуть експортувати свої роботи в різних форматах, таких як svg, png, jpeg, що дозволяє легко використовувати їх у різних проєктах.

Застосування Vectr:

графічний дизайн. Vectr підходить для створення логотипів, банерів, візиток та інших рекламних матеріалів;

ілюстрації. Дизайнери можуть створювати векторні ілюстрації для використання в друкованих та цифрових виданнях;

вебдизайн. Vectr можна використовувати для створення графіки, яку буде впроваджено у вебсайти або мобільні застосунки.

Vectr – це потужний та доступний векторний графічний редактор, який підходить як для новачків, так і для досвідчених дизайнерів. Простий інтерфейс, функція спільного редагування та широкий набір інструментів роблять його відмінним вибором для тих, хто хоче працювати з векторною графікою. Незважаючи на те, що Vectr може не мати всіх функцій, які є в професійних редакторах, переваги роблять його конкурентоспроможним рішенням для більшості дизайнерських завдань. Іконку графічного редактора подано на рис. 7.11.



Рис. 7.11. Іконка графічного редактора Vectr

Переваги й недоліки векторних редакторів Adobe Illustrator, Inkscape, CorelDRAW та Vectr наведено в табл. 7.4.

Таблиця 7.4

Переваги та недоліки векторних редакторів

Програмний продукт	Переваги	Недоліки
1	2	3
Adobe Illustrator	Потужний та професійний редактор	Висока вартість передплата
	Велика кількість інструментів для малювання та редагування	Потребує навчання для освоєння
	Висока якість векторних зображень	Можливе перевантаження функціями для новачків
	Інтеграція з іншими продуктами Adobe	
	Підтримання багат шарової роботи та складних проектів	
Inkscape	Безкоштовний та з відкритим кодом	Може бути менш стабільним, ніж комерційні аналоги
	Підтримання широкого спектра форматів	Інтерфейс не так інтуїтивно зрозумілий, як Adobe Illustrator
	Добре підходить для ілюстрацій і вебдизайну	Обмежене підтримання деяких професійних функцій

1	2	3
	Гнучкість налаштувань та можливостей	
CorelDRAW	Широкі можливості для роботи з текстом та векторною графікою	Може бути дорогим для нових користувачів
	Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс	Не так широко використовують, як Adobe Illustrator
	Підтримання формату *.cdr	Не завжди є актуальним на Mac (потрібний емулятор)
	Містить велику кількість вбудованих шаблонів	
Vectr	Безкоштовний і простий у використанні	Обмежений функціонал порівняно з професійними редакторами
	Хмарне зберігання проєктів	Можливості налаштування обмежені
	Спільне редагування в реальному часі	Може бути залежним від інтернет-з'єднання
	Підходить для основних завдань дизайну	

Ця таблиця дозволяє порівняти ключові переваги та недоліки кожного з векторних редакторів, що допоможе вибрати відповідний інструмент залежно від потреб та рівня досвіду.

7.3. Апаратні засоби для створення й оброблення ілюстрації (огляд графічних планшетів та моніторів)

Для сучасних художників, дизайнерів та ілюстраторів апаратні засоби є невід'ємною частиною робочого процесу. Основними пристроями для професійної роботи із цифровими ілюстраціями є графічні планшети та спеціалізовані монітори. Далі розгляньмо основні типи таких пристроїв та їхні переваги.

Графічні планшети. Графічні планшети – це спеціальні пристрої, що дозволяють створювати ілюстрації або редагувати графіку безпосередньо за допомогою стилуса (електронної ручки). Ці планшети імітують роботу з папером, що робить процес малювання більш природним і точним.

Графічний планшет (рис. 7.12), також відомий як graphics tablet або graphics pad, має інші назви: drawing tablet, digitizing tablet і digitizer (диджитайзер). Це пристрій, що дозволяє вводити малюнки вручну прямо в комп'ютер. Зазвичай графічний планшет постачають разом зі спеціальним пером та поверхнею, чутливою до натискання або наближення пера. Крім того, можна додатково використовувати спеціальну мишку.



Рис. 7.12. Графічний планшет Wacom

Основне призначення графічних планшетів – максимально наблизити процес малювання на комп'ютері до традиційного. Їх насамперед створено для тих, хто працює з комп'ютерною графікою, зокрема художників, дизайнерів, ілюстраторів і фотографів.

Основні типи графічних планшетів:

без дисплея. Це класичний тип планшетів, де малюнок створюють на планшеті, але результат з'являється на комп'ютерному екрані. Прикладом таких пристроїв є Wacom Intuos або Huion H610 Pro.

Переваги:

- доступна ціна;
- простота у використанні;
- легкість і портативність.

Недоліки:

- потреба адаптації до роботи без прямого візуального контролю на поверхні планшета;

- із дисплеєм. Цей тип планшетів має вбудований екран, на якому користувач може бачити те, що він малює. Серед популярних моделей можна зазначити Wacom Cintiq або XP-Pen Artist.

Переваги:

- прямий контроль над процесом малювання, як на папері;
- висока точність і продуктивність.

Недоліки:

вищі ціни порівняно з планшетами без дисплея;
великі розміри та вага.

Популярні бренди графічних планшетів:

Wacom. Визнаний лідер ринку графічних планшетів. Відомий своїми високоякісними пристроями з різними рівнями чутливості до натискання стилуса.

Huion. Конкурент Wacom. Пропонує планшети з добрим співвідношенням «ціна/якість», що робить їх доступними для початківців.

XP-Pen. Ще один популярний бренд, який пропонує планшети з дисплеями за нижчими цінами, ніж Wacom.

Під час вибору графічного планшета важливо звернути увагу на кілька ключових властивостей, які можуть вплинути на зручність роботи та якість результатів.

Основні характеристики:

1. Чутливість до натискання. Вимірює, як планшет реагує на різне натискання стилуса. Чим більше рівнів чутливості (зазвичай від 256 до 8 192), тим точніше можна контролювати товщину та насиченість ліній, що є важливим для художників.

2. Розмір активної зони. Визначає площу, на якій можна малювати. Вибір розміру залежить від вашого стилю роботи: більші планшети забезпечують більше простору, але можуть бути менш портативними.

3. Роздільна здатність. Вимірюють у точках на дюйм (dpi). Вища роздільна здатність дозволяє досягти кращої точності й деталізації. Для художників зазвичай рекомендують мінімум 300 dpi. Для професійного використання рекомендують планшет із роздільною здатністю не менш ніж 5 080 lpi [11].

4. Тип стилуса. Стилуси можуть мати різні наконечники (м'які, жорсткі, пружні) та функції (програмовані кнопки, підтримання нахилу). Виберіть стилус, який найкраще відповідає вашим потребам.

5. Відповідь на рух. Швидкість, із якою планшет реагує на рухи стилуса. Висока швидкість відповіді допомагає уникнути затримок під час малювання, що важливо для плавності роботи.

6. Сумісність із програмами. Переконайтеся, що планшет підтримує програми, які ви плануєте використовувати (наприклад, Adobe Photoshop, Corel Painter). Деякі планшети можуть мати власне програмне забезпечення.

7. Портативність і зручність. Якщо ви плануєте часто переносити планшет, зверніть увагу на його вагу та товщину. Деякі моделі також мають вбудовані акумулятори, що додає зручності.

8. Додаткові функції. Деякі графічні планшети пропонують додаткові можливості – бездротове з'єднання, налаштовувані кнопки або мультитач-жести, що можуть спростити роботу.

9. Вартість. Визначте свій бюджет. Є моделі в різних цінових категоріях, і важливо знайти баланс між якістю та ціною.

10. Відгуки та рекомендації. Перед купівлею варто прочитати відгуки користувачів та рекомендації експертів, щоб мати краще уявлення про реальний досвід роботи з конкретною моделлю.

Звертаючи увагу на ці властивості, можна вибрати графічний планшет, який найкраще відповідатиме вашим потребам і стилю малювання.

Під час вибору графічного планшета потрібно звертати увагу не тільки на його властивості, оскільки вони безпосередньо впливають на комфорт і ефективність роботи, але й на недоліки. Наприклад, *чутливість до натискання* є критично важливою, адже вона визначає, наскільки точно ви зможете контролювати товщину ліній. Ця властивість безпосередньо пов'язана з *перевагами* графічних планшетів, адже висока чутливість дозволяє створювати детальні та професійні малюнки.

Проте важливо також розуміти *недоліки*, які можуть виникнути під час використання планшетів із низькою чутливістю. Наприклад, обмежена чутливість може призвести до недостатньої точності в роботі, що може вплинути на якість вашої творчості.

У табл. 7.5 наведено ключові переваги та недоліки графічних планшетів. Це допоможе зрозуміти їхній потенціал і обмеження.

Таблиця 7.5

Переваги та недоліки графічних планшетів

Переваги	Недоліки
1	2
<i>Точність</i>	<i>Вартість</i>
Висока точність введення, що дозволяє створювати детальні ілюстрації	Якісні графічні планшети можуть бути дорогими

1	2
<i>Природність</i>	<i>Крива навчання</i>
Зручність малювання, що імітує традиційні інструменти	Для новачків може бути важко звикнути до використання
<i>Програмування клавіш</i>	<i>Обмежена функціональність</i>
Змогу налаштування кнопок для швидкого доступу до функцій	Не всі програми підтримують функції планшета
<i>Безперервність роботи</i>	<i>Потреба в спеціальному програмному забезпеченні</i>
Змогу малювати без перерви, без потреби змінювати інструменти	Деякі функції можуть вимагати встановлення додаткового ПЗ
<i>Екологічність</i>	<i>Сенсорність</i>
Зменшення використання паперу, що позитивно впливає на довкілля	Чутливість до натискання може бути недостатньою для деяких завдань
<i>Портативність</i>	<i>Не завжди зручно використовувати</i>
Легкість у перенесенні, що дозволяє працювати в будь-якому місці	Може бути некомфортно для тривалого використання без належної підтримання

Інші апаратні засоби. Крім графічних планшетів та моніторів, художники та ілюстратори можуть використовувати інші пристрої для підвищення ефективності роботи:

цифрові стилуси. Спеціальні ручки, що забезпечують точний контроль над створенням ліній і штрихів. Стилуси зазвичай підтримують різні рівні чутливості до натискання та нахилу;

монітори із сенсорною панеллю. Монітори з інтегрованим сенсором дозволяють малювати безпосередньо на екрані за допомогою стилуса. Це поєднує функціональність планшета з дисплеєм.

Графічні планшети та спеціалізовані монітори є ключовими апаратними засобами для професійної роботи з ілюстраціями та графікою. Вибір між планшетами з дисплеєм та без нього залежить від бюджету й потреб користувача, а монітори з високою точністю кольору та роздільною здатністю допомагають досягати високих результатів у дизайні та художній роботі.

Екран планшета дозволяє керувати курсором на екрані комп'ютера: під час натискання пером на будь-яке місце планшета, курсор перемі-

щується у відповідну точку на моніторі. Стилус є чутливим до сили натискання та кута нахилу, що впливає на такі параметри, як прозорість і товщина ліній, насиченість і розподіл штрихів, характер мазка та інші властивості, корисні під час малювання пензлем. Багато із цих параметрів також залежать від налаштувань.

Отже, графічний планшет дозволяє малювати в графічному редакторі так, ніби ви працюєте на папері. Під час вибору графічного планшета або диджитайзера важливо зважати на такі характеристики: розмір робочої зони, роздільна здатність екрана та рівень чутливості пера або стилуса.

Основним параметром, на який варто звернути увагу в процесі вибору планшета, є розмір робочої поверхні. Для початківців – дизайнерів та ілюстраторів – найкращим вибором будуть формати A4 або A5, оскільки вони є найбільш оптимальними. Формат A6 занадто малий для комфортної роботи, особливо під час створення дрібних деталей, що змушує постійно збільшувати зображення і створює додаткові незручності. Формат A3, навпаки, надто великий для зручної роботи, адже велика площа призводить до потреби часто зменшувати робочу зону або робити зайві рухи руками.

Слід зважати на те, що зі збільшенням розміру планшета зростає і його вартість. Співвідношення сторін у графічних планшетах зазвичай становить 4:3, але також доступні широкоформатні моделі з пропорціями 16:9, призначені для зручної роботи з широкоформатними моніторами.

Стилус, або цифрове перо, є частиною комплекту графічного планшета. Основна його характеристика – це забезпечення максимально природного та комфортного розташування в руці користувача для зручної роботи з планшетом. Цифрове перо зазвичай бездротове, живлення відбувається за допомогою батарейок, що може створювати певні незручності, оскільки додає ваги і швидше втомлює руку під час роботи. Якщо стилус обладнано додатковими кнопками, це спрощує роботу з планшетом. Такі кнопки можна налаштувати, наприклад, для швидкого перемикання між режимами пера та гумки для видалення непотрібних ліній.

Стилуси, які використовують із графічними планшетами, можуть бути різних типів, залежно від їхніх функціональних можливостей та конструктивних особливостей.

Основні види стилусів:

1. Grip Pen (рис. 7.13) – це найбільш поширений тип стилуса. Він має кілька програмованих кнопок для швидкого доступу до функцій та зручне гумове покриття для кращого зчеплення під час роботи. Цей стилус часто використовують для загальних графічних завдань.



Рис. 7.13. Стилус Grip Pen

2. Airbrush Pen – стилус, розроблений для імітації роботи з аерографом. Він забезпечує плавне регулювання натискання і підходить для художників, які працюють із кольором, тінями та переходами.

Стилус Air Brush (рис. 7.14) нагадує розпилювач, який ефективно використовують для різних технік створення ілюстрацій. Завдяки додатковим регуляторам дозволяє контролювати щільність розподілу, прозорість і товщину пензля.



Рис. 7.14. Стилус Air Brush

3. Art Pen – стилус для художників, які потребують більшої точності та різноманітних можливостей, наприклад, підтримання нахилу пера і чутливості до обертання. Він ідеально підходить для створення художніх ефектів, схожих на малювання реальними інструментами, як-от пензель або маркер.

Стилус *Art Pen* (рис. 7.15) схожий на звичайний маркер, але має трохи скошений наконечник.



Рис. 7.15. Стилус **Art Pen**

4. Pro Pen (рис. 7.16). Цей тип стилуса відрізняється підвищеною чутливістю до натискання та точністю. Його призначено для професійних дизайнерів і художників, які потребують високої деталізації та швидкого відгуку.



Рис. 7.16. Стилус **Pro Pen**

5. Classic Pen – традиційний стилус без додаткових клавiш або спеціальних покриттів. Він підходить для тих, хто віддає перевагу простим, класичним інструментам без зайвих функцій.

Стилус *Classic Pen* (рис. 7.17) схожий за характеристиками на стилус *Grip Pen*; різниця полягає у відсутності гумового покриття і меншому розмірі.



Рис. 7.17. Стилус **Classic Pen**

6. Stylus with Eraser (рис. 7.18) – стилус із вбудованою «гумкою» на іншому кінці, що дозволяє легко стерти помилки, як це роблять з олівцем на папері.



Рис. 7.18. Стилус **Stylus with Eraser**

7. Ink Pen (рис. 7.19) – це відносно новий тип стилуса, який вирізняється наявністю кульки на наконечнику, що робить його схожим на звичайну кулькову ручку. Завдяки цій особливості стилус можна використовувати для малювання на папері, розміщеному на планшеті, що розширює його функціональні можливості.



Рис. 7.19. **Стилус Wacom Bamboo Ink Smart Stylus Pen (Grey)**

Кожен із цих стилусів має свої особливості і підходить для різних завдань – від виконання простих ескізів до складних художніх або дизайнерських робіт.

Під час використання стилуса його наконечник зношується. Це зазвичай відбувається приблизно через три місяці, але, залежно від частоти використання, його може вистачити й на півроку. Замінити наконечник досить просто, адже в комплекті з графічним планшетом завжди є кілька запасних. Наприклад, планшети компанії Wacom постачають із набором наконечників, які зберігають у підставці для стилуса.

Набір наконечників стилуса наведено на рис. 7.20.



Рис. 7.20. **Набір наконечників стилуса**

Види наконечників цифрового пера:

стандартний, або звичайний. Популярний серед дизайнерів та художників наконечник, виготовлений із м'якого пластику;

жорсткий наконечник. Використовують досить рідко, оскільки його застосування може призвести до пошкодження поверхні планшета;

пружний. Нагадує стандартний наконечник, але має більшу пружність і швидше зношується;

пружинний. Має дуже м'який наконечник (через пружинний механізм перо вдається всередину); на практиці його застосовують рідко.

Важливо зважати на те, що кожен стилус і його наконечник мають свої переваги та недоліки, і правильний вибір залежить від індивідуальних уподобань та стилю роботи. Загалом, використання якісного стилуса з відповідним наконечником дозволяє досягти високих результатів у цифровому малюванні та графічному дизайні, забезпечуючи максимальну свободу самовираження й точність виконання.

Отже, уважно оцінюючи всі характеристики стилусів та наконечників, ви зможете знайти оптимальний інструмент, який відповідає вашим потребам і допоможе вам утілити свої творчі ідеї в життя.

Графічні монітори. Монітори для графічних дизайнерів, дизайнерів, ілюстраторів та художників є важливим інструментом, що впливає на якість і точність роботи. Їх розроблено з урахуванням специфічних потреб творчих професіоналів для забезпечення високої деталізації, точного передавання кольору та зручності в роботі. Ось ключові характеристики й аспекти, які варто брати до уваги під час вибору монітора для графічного дизайну.

Основні характеристики моніторів для графічних дизайнерів:

1. Роздільна здатність. Висока роздільна здатність (мінімум 1 920 × 1 080 пікселів, а краще – 4K) дозволяє дизайнерам працювати з великими деталями і створювати чіткі зображення. Більшість сучасних моніторів підтримують роздільну здатність 4K, що забезпечує високу якість зображення.

2. Колірна гама. Широкий діапазон кольорів є критично важливим для графічних дизайнерів. Монітори, які підтримують стандарт sRGB або Adobe RGB, забезпечують точне передавання кольору, що є важливим під час редагування фотографій, у графіці та цифровому малюванні.

3. Тип дисплея. IPS (In-Plane Switching) – це технологія, яка забезпечує широкі кути огляду і стабільність кольору. Вона є ідеальною для графічного дизайну, оскільки дозволяє отримати точні кольори під різними кутами. OLED також стає популярним вибором завдяки яскравим кольорам і глибоким чорним тонам.

4. Кут огляду. Важливо, щоб монітор мав широкий кут огляду (принаймні 178°), щоб уникнути спотворення кольорів і зображення під

час перегляду з різних позицій. Це є особливо актуальним для командної роботи або тоді, коли дизайнери працюють із клієнтами.

5. Яскравість і контрастність. Яскравість монітора (вимірюють у канделах на квадратний метр) має бути високою (принаймні 300 кд/м²) для чіткої видимості в різних умовах освітлення. Хороший контраст (більше 1 000:1) також важливий для детальної роботи з темними і світлими зонами зображень.

6. Регульованість. Зручність у використанні теж є важливою. Монітори з можливістю регулювання висоти, нахилу та обертання дозволяють налаштувати робоче місце під індивідуальні потреби, що підвищує комфорт під час тривалих сесій роботи.

Під час вибору монітора треба враховувати його властивості, які можуть значно вплинути на якість зображення, зручність використання та загальний досвід роботи. Основні характеристики, на які слід звернути увагу, – це роздільна здатність, тип панелі, частота оновлення, яскравість, контрастність і кут огляду. Ці аспекти допомагають визначити, наскільки добре монітор відтворює кольори, швидко передає зображення та є комфортним для очей під час тривалого використання.

Проте, незважаючи на безліч переваг, які можуть забезпечити різні властивості моніторів, є і недоліки, які також варто брати до уваги. Наприклад, деякі монітори можуть бути дорогими або мати обмежені кути огляду, що вплине на зручність роботи в команді. Розуміння цих переваг і недоліків дозволить ухвалити обґрунтоване рішення та вибрати монітор, який найкраще відповідатиме вашим потребам.

У табл. 7.6 наведено ключові переваги та недоліки моніторів. Це допоможе зрозуміти їхні можливості та обмеження.

Таблиця 7.6

Переваги та недоліки моніторів

Переваги	Недоліки
1	2
<i>Точність кольору</i>	<i>Вартість</i>
Висока точність передавання кольору, що важливо для друку і цифрової продукції	Якісні монітори можуть бути дорогими, що може стати перешкодою для початківців

1	2
<i>Висока роздільна здатність</i>	<i>Спеціалізовані вимоги</i>
Дозволяє працювати з деталізованими зображеннями без утрати якості	Для максимальної точності кольорів може знадобитися калібрування, що потребує додаткових витрат
<i>Комфорт у роботі</i>	<i>Габарити</i>
Регульовані моделі сприяють зручному використанню та зменшують навантаження на очі	Деякі професійні монітори можуть займати багато місця на столі
<i>Широкий кут огляду</i>	<i>Потреба в додаткових аксесуарах</i>
Запобігає спотворенню кольорів під час перегляду з різних позицій	Може знадобитися додаткове обладнання (калібратори кольору) для досягнення оптимальних результатів
<i>Яскравість і контрастність</i>	<i>Залежність від освітлення</i>
Висока яскравість і контрастність дозволяють чітко бачити зображення в різних умовах освітлення	За яскравого світла або відбиття екрана якість зображення може погіршуватися

Монітори для графічних дизайнерів є невід’ємною частиною процесу створення дизайну, оскільки вони впливають на якість і точність роботи. Вибираючи монітор, важливо зважати на такі характеристики, як роздільна здатність, колірна гама, тип дисплея та регульованість. Із правильним монітором графічні дизайнери зможуть утілювати свої ідеї в життя з максимальним комфортом і ефективністю, забезпечуючи високі результати роботи.

Практичні завдання до підрозділу 7

Програмні та технічні засоби створення ілюстрацій

Метою є ознайомлення з програмними засобами та технічними інструментами (графічними планшетами, інтерактивними дисплеями тощо), які застосовують для створення ілюстрацій.

Завдання 1. Ознайомлення з програмним забезпеченням для створення ілюстрацій.

1. Проведіть дослідження популярних програмних продуктів для роботи з графікою:

- а) растрова графіка: Adobe Photoshop, Procreate, Krita;
- б) векторна графіка: Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape;
- в) 3D-графіка: Blender, ZBrush, Autodesk Maya.

2. Надайте короткий огляд кожної програми, зазначивши її основні функції, переваги та недоліки.

Завдання 2. Огляд технічного обладнання для ілюстратора.

1. Вивчіть технічні інструменти, використовувані ілюстраторами:

- а) графічні планшети (Wacom, Huion, XP-Pen);
- б) інтерактивні дисплеї (Wacom Cintiq, iPad Pro з Apple Pencil);
- в) монітори із широким колірним охопленням.

2. Складіть таблицю порівняння характеристик різних моделей.

Завдання 3. Практичне завдання: робота з базовими функціями програмного забезпечення.

У векторному редакторі створіть іконку або геометричну ілюстрацію.

Завдання 4. Аналіз переваг програм для різних завдань.

Проаналізуйте, які програми краще підходять для:

- а) створення детальних ілюстрацій;
- б) роботи з логотипами та векторними зображеннями;
- в) створення 3D-моделей для інтерактивних ілюстрацій.

Завдання 5. Презентація.

Підготуйте презентацію (5 – 10 хвилин) із демонстрацією пунктів 1 – 4. Презентуйте створені ілюстрації. Проаналізуйте вибір програм та інструментів.

Ці завдання спрямовано на ознайомлення з різноманітними програмними та технічними засобами для створення ілюстрацій, формування практичних навичок їх використання та розуміння специфіки роботи в різних середовищах.

Запитання для самодіагностики

Програмні засоби для створення растрових ілюстрацій

- 1. Що таке растрова ілюстрація? Які її основні характеристики?
- 2. Які популярні програмні засоби використовують для створення растрових ілюстрацій?

3. Які формати файлів зазвичай використовують для збереження растрових зображень?

4. Які переваги та недоліки має використання растрових графічних редакторів?

5. Як векторна графіка відрізняється від растрової в контексті створення ілюстрацій?

Програмні засоби для створення векторних ілюстрацій

6. Що таке векторна ілюстрація? Які її основні характеристики?

7. Які основні програмні засоби використовують для створення векторних ілюстрацій?

8. У чому полягає основна різниця між векторними та растровими ілюстраціями?

9. Які формати файлів зазвичай використовують для збереження векторних зображень?

10. Які переваги надає використання векторної графіки?

Апаратні засоби для створення та оброблення ілюстрацій (огляд графічних планшетів та моніторів)

11. Які є основні види графічних планшетів? У чому полягають їхні відмінності?

12. Які є переваги використання графічного планшета в ілюструванні?

13. Які характеристики слід урахувати під час вибору графічного планшета?

14. Які особливості моніторів, що використовують для роботи з ілюстраціями, є важливими?

15. Як правильно налаштувати апаратні засоби для оптимальної роботи з програмними засобами для створення ілюстрацій?

Рекомендована література: [11; 20; 24; 46; 52; 55; **Помилка!**
Джерело посилання не знайдено. – 59; 60 – 62; 64; 65; 68].

Використана та рекомендована література

1. Акварельні фарби та їх особливості. URL: <https://dovidka.biz.ua/akvarelni-farbi-ta-yih-osoblivosti> (дата звернення: 03.10.2024).
2. Акварельні фарби: як вибрати і головні відмінності. URL: <https://bloknot.com.ua/ua/article-ua/akvarelni-farby-yak-vybraty-i-golovni-vid-minnosti> (дата звернення: 03.10.2024).
3. Аплікація. URL: <https://esu.com.ua/article-43100> (дата звернення: 07.10.2024).
4. Блог Фотоакадемії Олександра Сляднева. URL: <https://blog.slyadnev.info/photo-and-light/> (дата звернення: 10.11.2024).
5. Бразелл Д., Девіс Д. Як стати успішним ілюстратором ; пер. з англ. Л. Базь, Т. Кривов'яз. Київ : ArtHuss, 2018. 208 с.
6. Видавництво «РМ». План випуску коміксів DC на перший квартал 2024 року. URL: <https://ridna-mova.com/plan-vipusku-komiksiv-dc-na-pershiy-kvartal-2024-roku.html> (дата звернення: 05.11.2024).
7. Види пластиліну: який пластилін краще для ліплення. URL: <https://yes-tm.com/vidy-plastilina> (дата звернення: 08.10.2024).
8. Види сканерів та їх характеристики. URL: <https://www.xerox.com/uk-ua/office/insights/vidi-skaner-v-ta-kh-kharakteristiki> (дата звернення: 10.11.2024).
9. Вісім порад, як максимально вигідно використовувати наявне освітлення. URL: <https://www.canon.ua/get-inspired/tips-and-techniques/light-in-photography/> (дата звернення: 17.11.2024).
10. Графітний олівець. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki> (дата звернення: 29.09.2024).
11. Графічний планшет для малювання. URL: <https://ukrtecho.com/articles/grafichnyj-planshet-dlya-malyuvannya/> (дата звернення: 13.10.2024).
12. Гребенюк Г. Є. Основи композиції та рисунок. Київ : Техніка, 1997. 221 с.
13. Дитячі комікси. URL: <https://vivat.com.ua/product/liudyna-pavuk-i-zviriacha-vataha-mesnykiv/> (дата звернення: 05.11.2024).
14. Енциклопедія сучасної України. Комікс. URL: <https://esu.com.ua/article-1449> (дата звернення: 03.11.2024).
15. Жовтий малюк. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%BE%D0%B2%D1%82%D0%B8%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D0%BB%D1%8E%D0%BA (дата звернення: 05.11.2024).

16. Ідеальна фокусна відстань. URL: <https://mcpactions.com/uk/%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0-%D1%84%D0%BE%D0%BA%D1%83%D1%81%D0%BD%D0%B0-%D0%B2%D1%96%D0%B4%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%8C-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%83%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F-%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%96%D0%B2/> (дата звернення: 10.11.2024).

17. Ілюстрація та її місце в книзі. URL: <https://yak.bono.odessa.ua/articles/iljustracija-ta-ii-misce-v-knizi-rozrobka-maketa.ph> (дата звернення: 22.09.2024).

18. Історія винайдення олівця. URL: https://kancmaster.com.ua/news_all/blog/prostyj_olivets (дата звернення: 29.09.2024).

19. Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності. URL: <https://chitarium.com/istoriya-vynyknennya-komiksiv-vid-pershyh-shtryhiv-do-suchasnosti/> (дата звернення: 05.11.2024).

20. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій для студентів усіх форм навчання спеціальностей 122 «Комп'ютерні науки» та 123 «Комп'ютерна інженерія» з курсу «Комп'ютерна графіка» / уклад. О. П. Скиба. Тернопіль : Тернопіль. нац. техн. ун-т ім. І. Пулюя, 2019. 88 с.

21. Люди Ікс/ X-Men. URL: <https://comixtopia.in.ua/titles/lyudi-iks-tom-7-2024> (дата звернення: 05.11.2024).

22. Майовець А. Комп'ютерна графіка й ілюстрування творів для дітей: художньо-стилістичні особливості. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. Львів, 2015. Вип. 27. С. 171–181.

23. Малювання олівцем: як навчитися малювати олівцем для початківців. URL: <https://artsklad.ua/blog/risovanie-karandashom-kak-nauchitsya-risovat-karandashom-dlya-nachinayuschih?srsId=AfmBOor4msWkntNO2AFwZgwwkMG-Gy7WMu6RIF3RbwYlXgYfvFg-3-BZ> (дата звернення: 29.09.2024).

24. Миронов Ю. Б., Крамар Р. М, Основи рекламної діяльності : навч. посіб. Дрогобич : Посвіт, 2007. 108 с.

25. Мудрак М. Понад кордонами. Модерна українська книжкова графіка : альбом. Київ : Критика, 2008. 176 с.

26. Музика О. Я. Матеріали і техніка олійного живопису : навч. посіб. Умань : ВПЦ «Візаві», 2013. 114 с.

27. Найвідоміші мистецькі стилі та напрямки: вичерпний посібник. URL: https://joseartgallery.com/uk/articles/the-most-famous-art-styles-movements?srsId=AfmBOoo5Sz_GSQia2QHxZBrBmhp0wwL_gvKcSbDD59ePWL3wSOBbf4H- (дата звернення: 10.10.2024).

28. Огляд акварельних олівців, їхні переваги та недоліки. URL: <https://www.mk-art.com.ua/oglyad-akvarelnyh-olivcziv-yih-perevagy-ta-nedoliky/> (дата звернення: 04.10.2024).

29. Олівці графітові. URL: <http://art-market.pro/ua/hudozhniku/karandashi/karandashi-grafitovye/> (дата звернення: 29.09.2024).

30. Органела. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%80%D0%> (дата звернення: 22.09.2024).

31. Пастель. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C> (дата звернення: 04.10.2024).

32. Пензлі для малювання. URL: <https://monet.ua/blog/hudozhni-penzli-yak-obrati-penzlik-dlya-malyuvannya> (дата звернення: 08.10.2024).

33. Плагін. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D1%96%D0%BD> (дата звернення: 10.11.2024).

34. Плагіни в Photoshop: Imagenomic. URL: https://uart.pp.ua/publ/uroki_po_fotoshop/osnovi_roboti/plagini_v_photoshop_imagenomic_portraiture/25-1-0-312 (дата звернення: 08.11.2024).

35. Пластилін. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BB%D1%96%D0%BD> (дата звернення: 08.10.2024).

36. Поняття векторної та растрової графіки. Кольорові моделі. Роздільна здатність. URL: <http://informat.in.ua/ponyattya-vektornoyi-ta-rastrovoyi-hrafiky.html> (дата звернення: 10.11.2024).

37. Поняття та види скетчингу. URL: <https://lihtaryk.com.ua/ponyattya-ta-vidi-sketchingu/> (дата звернення: 11.10.2024).

38. Попова І. Сучасні тенденції скетчингу в дизайні предметно-просторового середовища. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: матеріали міжнар. наук.-практ. конф. (м. Київ, 22 квіт. 2021 р.).* Київ, 2021. С. 262–265.

39. Правила успішного кадру: композиція, перспектива, світло, колір. URL: <http://mediadrivier.online/foto/pravila-uspishnogo-kadru-kompozitsiya-perspektiva-svitlo-kolir/> (дата звернення: 17.11.2024).

40. Робоче місце ілюстратора. URL: <https://depositphotos.com/ua/vector/creative-designer-studio-workplace-cartoon-man-illustrator-standing-at-easel-working-445354366.html> (дата звернення: 28.09.2024).

41. Сканер. URL: https://cpto.dp.ua/public_html/posibnyky/posibnyk_ooi/Scanner.html (дата звернення: 10.11.2024).

42. Стоволос Н. О. Взаємозв'язок текстового та ілюстративного матеріалів у наукових виданнях. *Вісник Сумського державного університету*. Серія «Філологія». Суми, 2007. Т. 1, № 1. С. 75–78.

43. Техніки малювання простим олівцем – професійне навчання і перепідготовка. URL: <https://yak.koshachek.com/articles/tehniki-maljuvannya-prostim-olivcem-profesijne.html/> (дата звернення: 29.09.2024).

44. Типові помилки роботи з іконками. URL: <https://www.komarov.design/tipovi-pomilki-roboti-z-ikonkami/> (дата звернення: 08.11.2024).

45. Ті, що малюють між слів. 7 українських ілюстраторів, яких варто знати. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2016/07/8/214736/> (дата звернення: 11.10.2024).

46. Топ-20 графічних редакторів: платні і безкоштовні векторні, растрові програми, 3D-і фоторедактори. URL: <https://worldbank.org.ua/4396-top-20-grafichnikh-redaktoriv.html> (дата звернення: 13.10.2024).

47. Українська бібліотечна енциклопедія. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/%D0%86%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F> (дата звернення: 22.09.2024).

48. Чотири основні характеристики світла, які повинен знати кожен фотограф. URL: <https://l-house.in.ua/blogs/tpost/jl5gl5s0cn-4-osnovn-harakteristiki-svtla-yak-povine/> (дата звернення: 17.11.2024).

49. Шевченко А., Тарасенко В. Застосування іконок в сучасному дизайні інтерфейсів. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: матеріали V міжнар. наук.-практ. конф.* Київ, КНУТД, 27 квіт. 2023 р. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24683/1/APSD_2023_V1_P399-402.pdf (дата звернення: 10.11.2024).

50. Що означає кількість мегапікселів та роздільна здатність. URL: <https://infotech.com.ua/article/cto-oznaczaet-kolicestvo-megapikselei-i-razresenie> (дата звернення: 10.11.2024).

51. Що таке скетч і для чого він потрібний. URL: <https://skvot.io/uk/blog/how-to-work-with-sketches> (дата звернення: 11.10.2024).

52. Яворський М., Тугай М., Гончаренко Т. Сучасні програми для створення користувацьких інтерфейсів. *Build-Master-Class-2020 (BMC-*

2020): матеріали міжнар. наук.-практ. конф. молодих учених (Київ, листоп. 2020 р.). URL: <https://www.knuba.edu.ua/wp-content/uploads/2022/10/%D0%9C% B2.pdf> (дата звернення: 11.10.2024).

53. Ягупов В.В. Наочні методи навчання: показ, ілюстрування і демонстрування URL: https://eduknigi.com/ped_view.php?id=190 (дата звернення: 22.09.2024).

54. Як вибрати акварельні фарби. URL: https://artsklad.ua/blog/kak-vybrat-akvarelnye-kraski?srsId=AfmBOoqKFfofR3h_Qflrn_yvpHuz6E9JazXXITvOyCPblUiiXBs5wgc0 (дата звернення: 29.09.2024).

55. Як виділитися серед конкурентів: кращі практики створення іконок для застосунків. URL: <https://dev.ua/blogs/posts/stvorennia-ikonok-dlia-zastosunkiv-blog> (дата звернення: 08.11.2024).

56. Autodesk SketchBook Pro. URL: <https://www.sketchbook.com/> (дата звернення: 13.10.2024).

57. CorelDRAW Graphics Suite. URL: <https://www.coreldraw.com/en/product/coreldraw/> (дата звернення: 13.10.2024).

58. Corel PaintShop Photo Pro. URL: <https://www.paintshoppro.com/en/> (дата звернення: 13.10.2024).

59. Gimp. URL: <https://www.gimp.org/> (дата звернення: 13.10.2024).

60. Illustrator. URL: <https://www.adobe.com/> (дата звернення: 13.10.2024).

61. Inkscape. URL: <https://inkscape.org/> (дата звернення: 13.10.2024).

62. Krita. URL: <https://krita.org/en/> (дата звернення: 13.10.2024).

63. Parody Week: Dinosaur Comics. URL: <https://xkcd.com/145/> (дата звернення: 05.11.2024).

64. Photoshop. URL: <https://www.adobe.com/> (дата звернення: 13.10.2024).

65. Pixarra. URL: https://www.pixarra.com/pro_studio.html/ (дата звернення: 13.10.2024).

66. Readet. Проводжальниця Фріпен. URL: <https://readeat.com/product/118930-provodzhalnytsya-friren-tom-2> (дата звернення: 05.11.2024).

67. Seven Principles of Icon Design. URL: <https://uxdesign.cc/7-principles-of-icon-design-e7187539e4a2> (дата звернення: 08.11.2024).

68. Vectr. URL: <https://vectr.com/> (дата звернення: 13.10.2024).

Зміст

Вступ	3
Розділ 1. Класичне ілюстрування	7
1. Вступ до ілюстрування. Робоче місце ілюстратора.	
Елементи друкованого видання, що потребують ілюстрацій	7
1.1. Визначення поняття «ілюстрація»	8
1.2. Призначення ілюстрацій	9
1.3. Види ілюстрацій	17
1.4. Робоче місце ілюстратора	26
Практичні завдання до підрозділу 1. Аналіз робочого місця ілюстратора та створення базових елементів для ілюстрованого видання.....	31
2. Інструменти та матеріали для створення ілюстрацій. Техніки створення ілюстрацій за допомогою інструментів і матеріалів	33
2.1. Олівці (графітний та кольорові). Властивості інструментів і техніка малювання.....	34
2.2. Акварель і акварельні олівці. Властивості фарб, інструментів, паперу для акварелі, техніка малювання. Допоміжні добавки для поліпшення властивостей фарби	47
2.3. Пастель. Властивості фарб, папір для пастелі, техніка малювання. Способи закріплення малюнка на поверхні	65
2.4. Акрил. Властивості фарб, папір для акрилу, техніка малювання.....	73
2.5. Гуаш. Властивості фарби, техніка малювання	78
2.6. Олія. Властивості фарби, підготовка поверхні для малювання.....	80
2.7. Пластилін. Властивості матеріалу, техніки створення ілюстрацій.....	85
2.8. Ілюстрації з паперу. Огляд технік.....	88
2.9. Пензлі для малювання, їхні види та властивості.....	92
2.10. Гумки для стирання, їхні види та властивості.....	96
Практичні завдання до підрозділу 2. Техніки створення ілюстрацій за допомогою інструментів та матеріалів	98

Розділ 2. Ілюстрування з використанням програмного забезпечення	101
3. Аналіз стилів відомих ілюстраторів. Основи малювання (пропорції, світло, тінь). Основи скетчингу. Колір в ілюстрації (робота з колірним колом, колір світла і тіні)	101
3.1. Поняття стилю ілюстрування.....	101
3.2. Аналіз стилів відомих ілюстраторів.....	105
3.3. Скетч і способи його створення.....	111
3.4. Колір в ілюстрації. Основні аспекти створення колірної гами для ілюстрації. Кольори світла та тіні	117
Практичні завдання до підрозділу 3. Створення ілюстрацій із використанням основ малювання, скетчингу та кольору	123
4. Техніки перетворення намальованих і пластилінових ілюстрацій у цифрову форму. Ілюстрації як метафори в інтерфейсі користувача (піктограми, елементи навігації)	125
4.1. Апаратні засоби для відцифровування ілюстрацій, їхні параметри	126
4.2. Правила встановлення освітлення для фотографування глянцевого і матового поверхонь	132
4.3. Особливості ретушування відцифрованих ілюстрацій	138
4.4. Інструменти та фільтри для оброблення цифрових ілюстрацій.....	143
Практичні завдання до підрозділу 4. Оцифрування ілюстрацій: техніки та методи	151
5. Комікс. Створення персонажів для друкованих та електронних видань	154
5.1. Поняття «комікс» та історія його виникнення	154
5.2. Види коміксів та стильові вимоги до їх створення.....	161
5.3. Техніки створення коміксу.....	166
Практичні завдання до підрозділу 5. Розроблення персонажів для коміксів та готового коміксу	171
6. Техніки малювання в растрових і векторних редакторах. Використання фільтрів та плагінів для створення візуальних ефектів.....	174

6.1. Техніки створення ілюстрацій у растрових редакторах.....	175
6.2. Техніки створення ілюстрацій у векторних редакторах	180
6.3. Використання фільтрів та плагінів для створення візуальних ефектів	187
Практичні завдання до підрозділу 6. Техніки малювання в растрових і векторних графічних редакторах	192
7. Огляд програмних засобів і технічних інструментів для створення ілюстрацій.....	195
7.1. Програмні засоби для створення растрових ілюстрацій.....	195
7.2. Програмні засоби для створення векторних ілюстрацій.....	208
7.3. Апаратні засоби для створення й оброблення ілюстрації (огляд графічних планшетів та моніторів).....	216
Практичні завдання до підрозділу 7. Програмні та технічні засоби створення ілюстрацій	228
Використана та рекомендована література.....	231

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

Андрющенко Тетяна Юріївна

ІЛЮСТРУВАННЯ

Навчальний посібник

Самостійне електронне текстове мережеве видання

Відповідальний за видання *О. І. Пушкар*

Відповідальний редактор *О. С. Вяткіна*

Редактор *Н. Г. Войчук*

Коректор *Н. Г. Войчук*

План 2025 р. Поз. № 16-ЕНП. Обсяг 239 с.

Видавець і виготовлювач – ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 61165, м. Харків, просп. Науки, 9-А

*Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру
ДК № 4853 від 20.02.2015 р.*